

SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI
PEMESANAN BARANG ONLINE UD. SUKA MAJU
BERBASIS ANDROID



Disusun Oleh:

Mokhammad Irfan Fathoni

NIM : 131080200114

FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
2018

SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI
PEMESANAN BARANG ONLINE UD. SUKA MAJU
BERBASIS ANDROID

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Komputer S.Kom
Program Studi Informatika



Disusun Oleh:

Mokhammad Irfan Fathoni

NIM : 131080200114

FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
2018

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Mokhammad Irfan Fathoni

NIM : 131080200114

Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pemesean Barang Online
UD. Suka Maju Berbasis Android

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar – benar hasil karya saya sendiri dan tidak memplagiat hasil karya orang lain maupun dibuatkan orang lain.

Apabila ternyata terbukti saya melakukan pelanggaran sebagaimana tersebut di atas, maka saya bersedia dikenakan sanksi apapun dari fakultas.

S
2018
Mokhammad Irfan Fathoni
NIM 131080200114

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI
PEMESANAN BARANG ONLINE UD. SUKA MAJU
BERBASIS ANDROID

Penelitian Untuk S-1

Program Studi Informatika

Diajukan oleh :

Mokhammad Irfan Fathoni

131080200114

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Mohammad Suryawinata, Spd., M.Kom

NIK: 216585

Disahkan oleh:

Ka.Prodi Informatika S-1

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo



Yulian Padawan, ST, M.MT

NIK: 208356

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN BARANG ONLINE UD. SUKA MAJU BERBASIS ANDROID

Skripsi disusun untuk salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Komputer (S.Kom)

di

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Oleh :

Mokhammad Irfan Fathoni

13.10802.00114

Disetujui oleh :

1. Mohammad Suryawinata, S.Pd., M.Kom.

NIK. 216585

(.....)

2. Dr. Hindarto, S.Kom.MT

NIP : 197307302005011002

(.....)

3. Ir. Sumarno, MM

NIK : 970070

(.....)



MOTTO

- ❖ Kemenangan yang seindah-indahnya dan kesukaran yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.
- ❖ Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.
- ❖ Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh



PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah

Ku persembahkan karya ini kepada orang yang ku sayangi.

Untuk Abah dan Ummi. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada henti yang selalu memberi do'a dan dukungan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Abah dan Ummi bahagia karna ku sadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Terima kasih Abah .. Ummi ..

Untuk kakak dan adikku ..

Tiada yang mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tetapi hal itu selalu menjadi warna yang tak terlupakan. Terima kasih atas do'a dan motivasi kalian yang selalu menasihati ..

Untuk teman dan orang terkasih

Teruntuk Mita yang setia menemaniku disaat hal sesulit apapun. Do'a , perkataan , perbuatan yang baik entah tidak baik selalu menjadi motivasi.

Fauzy Rizal teman seperjuangan yang selalu membantu dan belajar Bersama saya.

Mas Rendy yang membantu dari awal sampai akhir yang selalu memberi wawasan. Terima kasih atas motivasi yang selalu engkau berikan. Dan untuk sahabat yang menemani memberi do'a dan berkontribusi dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini.

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN BARANG ONLINE TOKO UD SUKA MAJU BERBASIS ANDROID

Nama Mahasiswa : Mokhammad Irfan Fathoni

Nim : 131080200114

Pembimbing : Mohammad Suryawinata, S.Pd., M.Kom

ABSTRAK

UD. Suka Maju merupakan suatu toko yang bergerak dibidang penjualan sembako. Seiring berkembangnya aplikasi pada *smartphone* dalam bidang online sangat mempengaruhi minat pembeli menggunakan *smartphone* saat ini. Mengingat pelanggan di UD. Suka Maju yang antri menunggu lama untuk dilayani, sehingga pembeli akan merasa bosan karena menunggu dan bisa saja beralih ke toko yang lain. Maka untuk menyiasati permasalahan diatas, peneliti berinisiatif membangun aplikasi pemesanan secara *online* dengan *smartphone* agar memudahkan para pelanggannya. Tujuan penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi penjualan berbasis Android pemesanan barang dan transaksi yang bisa dilakukan dimanapun tanpa harus melakukan antri dan disertai dengan gambar agar mudah dipahami.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan suatu pengamatan dan studi pustaka. Peneliti berharap dapat membantu pelanggan agar dapat mempermudah mendapatkan barang dan transaksi dengan mudah tanpa harus antri dan menunggu lama.

Hasil dari penelitian yaitu memudahkan para pelanggan yang berada diluar area pasar untuk membeli barang pesannya dengan cepat dan efisien tanpa harus menunggu antri di toko UD. Suka Maju.

Kata Kunci : Web, Android, Pemesanan Barang.

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN BARANG ONLINE TOKO UD SUKA MAJU BERBASIS ANDROID

Nama Mahasiswa : Mokhammad Irfan Fathoni

Nim : 131080200114

Pembimbing : Mohammad Suryawinata, S.Pd., M.Kom



ABSTRACT

UD. Suka Maju is a store engaged in the sale of basic needs. As the development of applications on smartphones in the field of online greatly affect the interests of buyers using smartphones today. Given the customer at UD. Suka Maju waiting queue to be served, so buyers will feel bored because of waiting and could just switch to another store. So to get around the problems above, researchers took the initiative to build an online booking application with a smartphone to facilitate its customers. The purpose of this study resulted in Android-based sales applications and goods orders transactions that can be done anywhere without having to queue up and accompanied the image for easy to understand. Data collection techniques used are by observation and literature study. Researchers hope to help customers in order to facilitate the acquisition of goods and transactions easily without having to queue and wait a long time. The results of the research is to facilitate the customers who are outside the market area to buy goods orders quickly and efficiently without having to wait in line at the store UD. Suka Maju.

Keywords: Web, Android, Ordering Goods.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, inayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul **"PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN BARANG ONLINE UD.SUKA MAJU ANDROID"**

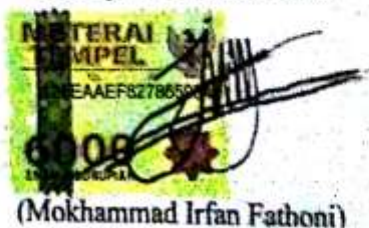
Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yth. Bapak Dr.Hindarto, S.Kom.MT selaku Dosen Seminar Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah menyetujui dan menerima proposal skripsi penulis.
2. Yth. Ibu Yulian Findawati, S.T, M.MT selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
3. Yth. Bapak Mohammad Suryawinata, S.Pd., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan di sisi Allah SWT sebagai amal ibadah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depan.

Sidoarjo, 01 Febuari 2018


The green stamp contains the text: "METERAI TEMPEL", "Rp. 10.000", and "EAAEF8278650".

(Mokhammad Irfan Fathoni)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL PENELITIAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Landasan Teori.....	4
2.3 Android	4
2.4 Analisis Data	5
2.5 UML.....	5
2.6 Konsep Dasar Basis Data	6
2.7 Bahasa Pemrograman Java.....	6
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan	6

2.8.1 Eclipse	6
2.8.2 XAMPP	7
2.8.3 NGROK	7

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	8
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	8
3.3 Kerangka Penelitian	8
3.3.1 Mulai	9
3.3.2 Pengumpulan Data	9
3.3.3 Analisis	9
3.3.4 Perancangan Program	10
3.3.5 Arsitektur Rancangan Sistem	10
3.3.6 Diagram Konteks	11
3.3.7 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0	11
3.3.8 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1	12
3.3.9 <i>Entity Relationship Diagram</i>	13
3.3.10 <i>Diagram Use Case</i>	14
3.3.11 Relasi Antar Tabel	14
3.3.12 <i>Desain Interface</i>	15

BAB IV HASIL IMPLEMENTASI DAN PEMBUATAN PROGRAM

4.1 Hasil Implementasi Aplikasi	25
4.2 Implementasi Sistem Berbasis Android Untuk <i>User</i>	25
4.2.1 Halaman Utama/ <i>Login</i>	25
4.2.2 Halaman <i>Register User</i>	26
4.2.3 Halaman Utama Aplikasi	27
4.2.4 Halaman Menu Katalog Produk	28
4.2.5 Halaman Menu Keranjang	29
4.2.6 Halaman Menu Data Pesanan	30
4.2.7 Halaman Menu Edit Profile	31
4.2.8 Halaman Menu Pembayaran	32
4.3 Implementasi Sistem Berbasis Web Untuk Admin	33

4.3.1 Halaman <i>Login</i> Admin.....	33
4.3.2 Halaman Utama Admin	34
4.3.3 Halaman Admin Menu Master Katalog	35
4.3.3.1 Halaman Data Barang	35
4.3.3.2 Halaman Data Kategori Barang	36
4.3.4 Halaman Admin Data Pelanggan	36
4.3.4.1 Halaman Data Semua Pelanggan	36
4.3.4.2 Halaman Pelanggan Aktif	37
4.3.4.3 Halaman Pelanggan <i>Non</i> Aktif	37
4.3.5 Halaman Admin Menu Pesanan.....	38
4.3.6 Halaman Admin Menu Konfirmasi Pembayaran.....	38
4.3.7 Halaman Admin Menu Data Resi Pengiriman.....	39
4.3.8 Halaman Admin Menu Laporan	40
4.3.9 Halaman Admin Cetak Laporan	40
4.3.10 Halaman Pengaturan	41
4.3.10.1 Halaman Pengaturan Data Toko	41
4.3.10.2 Halaman Pengaturan Kabupaten & Kecamatan.....	41
4.4 Implementasi Modul	42
4.4.1 Modul Untuk Sistem Berbasis Web Admin.....	42
4.4.2 Modul Untuk Sistem Aplikasi Pemesanan Barang	43
4.5 Pengujian Aplikasi	44
4.5.1 Pengujian Aplikasi Android.....	45
4.5.1.1 Pengujian Halaman <i>Login</i>	45
4.5.1.2 Pengujian Halaman Katalog Produk.....	45
4.5.1.3 Pengujian Halaman Keranjang Belanja	45
4.5.1.4 Pengujian Halaman Dara Pesanan	45
4.5.1.5 Pengujian Halaman Pembayaran	45
4.5.2 Pengujian Web Administrator.....	46
4.5.2.1 Pengujian Halaman <i>Login</i>	46
4.5.2.2 Pengujian Halaman Master Katalog	46
4.5.2.3 Pengujian Halaman Data Pelanggan.....	46
4.5.2.4 Pengujian Halaman Data Pesanan	47

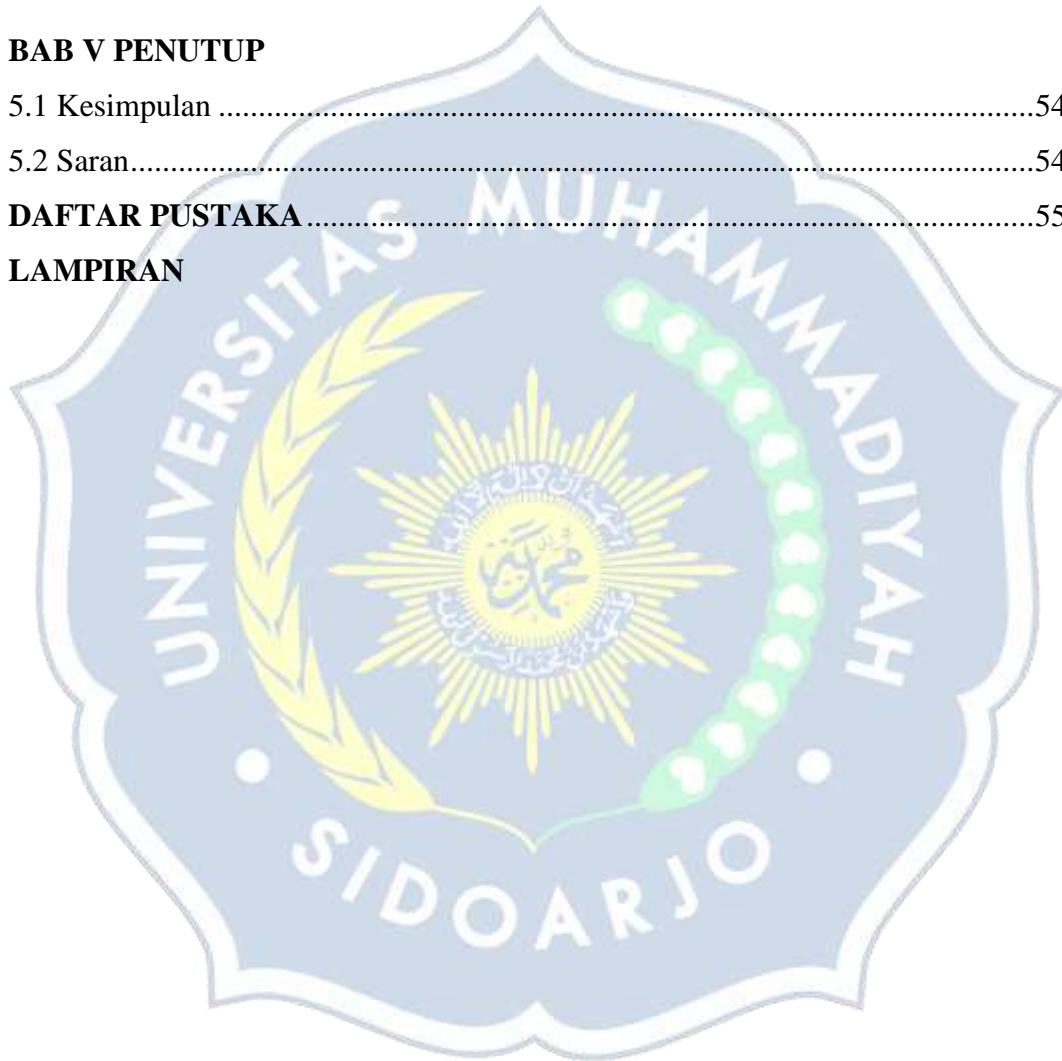
4.5.2.5 Pengujian Halaman Konfirmasi Pembayaran	47
4.5.2.6 Pengujian Halaman Resi Pengiriman.....	47
4.5.2.7 Pengujian Halaman Laporan.....	47
4.5.2.8 Pengujian Halaman Pengaturan	47
4.6 Evaluasi Program	48
4.7 Hasil Kuisisioner	49

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA	55
-----------------------------	----

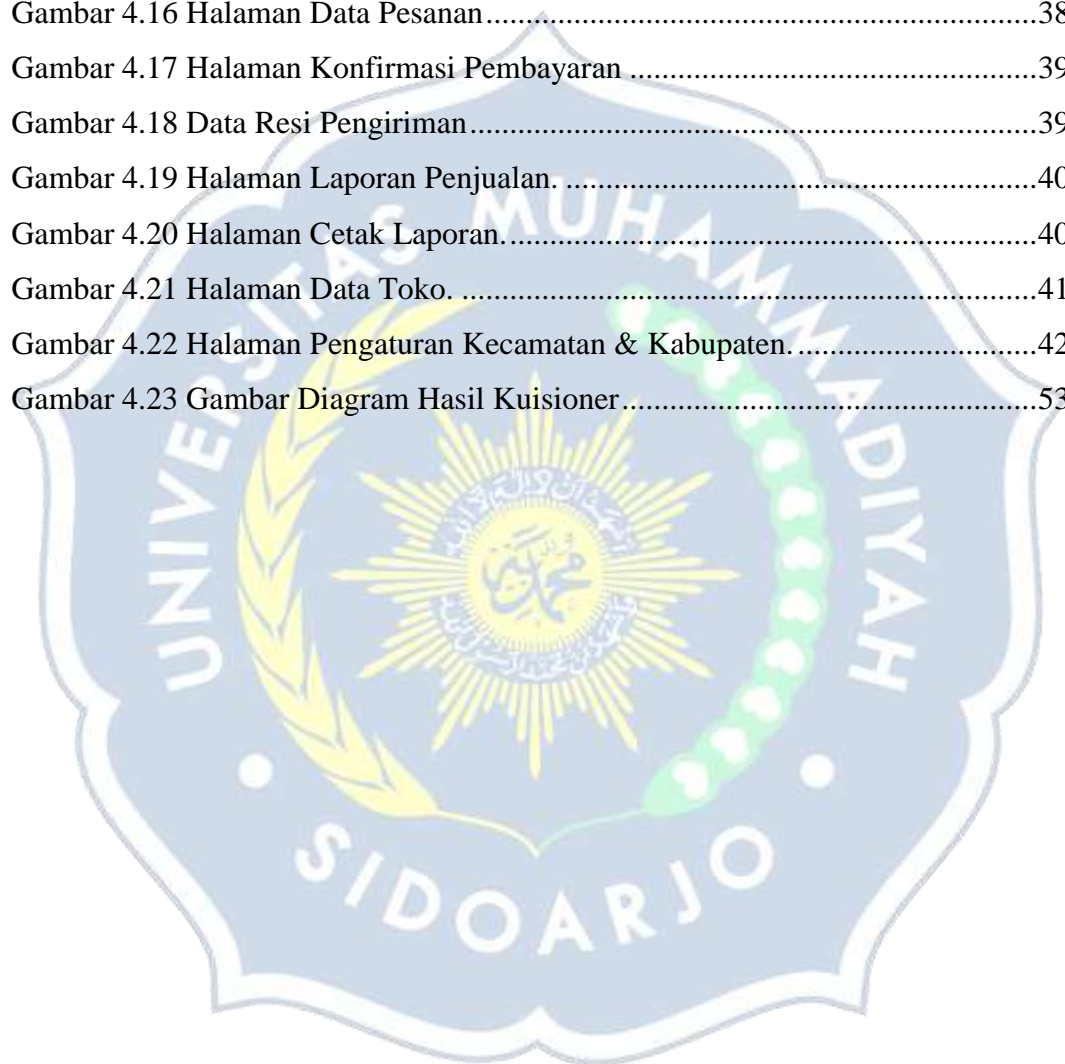
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

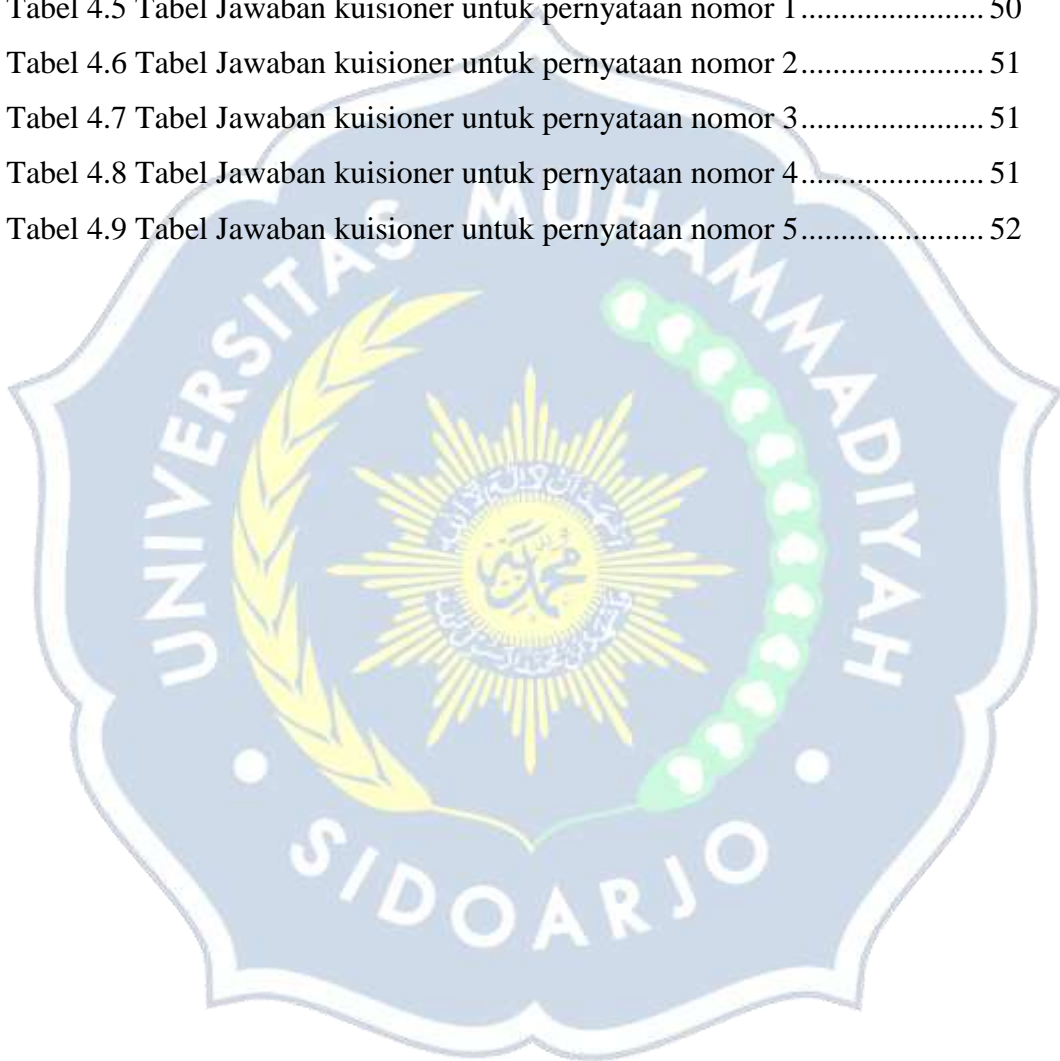
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	9
Gambar 3.2 Arsitektur Rancang Sistem.....	10
Gambar 3.3 Diagram Konteks.....	11
Gambar 3.4 DFD Level 0.....	12
Gambar 3.5 DFD Level 1	13
Gambar 3.6 ERD	13
Gambar 3.7 Diagram <i>Use Case</i>	14
Gambar 3.8 Relasi Antar Tabel.....	15
Gambar 3.9 Desain <i>Interface Login User</i>	15
Gambar 3.10 Desain <i>Interface Menu Utama User</i>	16
Gambar 3.11 Desain <i>Interface Menu Bbarang User</i>	17
Gambar 3.12 Desain <i>Interface Menu Belanja User</i>	18
Gambar 3.13 Desain <i>Interface Data Pesanan User</i>	19
Gambar 3.14 Desain <i>Interface Edit Profile User</i>	20
Gambar 3.15 Desain <i>Interface Pembayaran User</i>	21
Gambar 3.16 Desain <i>Interface Login Administrator</i>	22
Gambar 3.17 Desain <i>Interface Home Administrator</i>	22
Gambar 3.18 Desain <i>Interface Barang Administrator</i>	23
Gambar 3.19 Desain <i>Interface Pesanan Administrator</i>	23
Gambar 3.20 Desain <i>Interface Resi Pengiriman Administrator</i>	24
Gambar 3.21 Desain <i>Interface Laporan Administrator</i>	24
Gambar 4.1 Tampilan Halaman <i>Login User</i>	26
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Register</i>	27
Gambar 4.3 Tampilan Halaman <i>Utama User</i>	28
Gambar 4.4. Halaman Katalog Produk	29
Gambar 4.5. Halaman Keranjang	30
Gambar 4.6. Halaman Data Pesanan.....	31
Gambar 4.7 Halaman Profil	32
Gambar 4.8 Halaman Pembayaran.....	33
Gambar 4.9 Halaman <i>Login Admin</i>	34

Gambar 4.10. Halaman Menu Utama Admin	34
Gambar 4.11 Halaman Data Barang	35
Gambar 4.12 Halaman Kategori Produk.....	36
Gambar 4.13 Halaman Data Semua Pelanggan	36
Gambar 4.14 Data Pelanggan.....	37
Gambar 4.15 Data Pelanggan Non Aktif.	37
Gambar 4.16 Halaman Data Pesanan.....	38
Gambar 4.17 Halaman Konfirmasi Pembayaran	39
Gambar 4.18 Data Resi Pengiriman.....	39
Gambar 4.19 Halaman Laporan Penjualan.	40
Gambar 4.20 Halaman Cetak Laporan.....	40
Gambar 4.21 Halaman Data Toko.	41
Gambar 4.22 Halaman Pengaturan Kecamatan & Kabupaten.....	42
Gambar 4.23 Gambar Diagram Hasil Kuisisioner.....	53



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Modul <i>System</i> Informasi Web.....	42
Tabel 4.2 Modul Aplikasi Pemesanan Barang.....	43
Tabel 4.3 Tabel Pengujian Aplikasi Android.....	46
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Web Administrator.....	48
Tabel 4.5 Tabel Jawaban kuisisioner untuk pernyataan nomor 1.....	50
Tabel 4.6 Tabel Jawaban kuisisioner untuk pernyataan nomor 2.....	51
Tabel 4.7 Tabel Jawaban kuisisioner untuk pernyataan nomor 3.....	51
Tabel 4.8 Tabel Jawaban kuisisioner untuk pernyataan nomor 4.....	51
Tabel 4.9 Tabel Jawaban kuisisioner untuk pernyataan nomor 5.....	52



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di zaman sekarang sangat cepat baik dari segi sosial, ekonomi dan digital (Iqbal, 2012). Salah satu hal yang paling terlihat jelas adalah perkembangan di bidang teknologi telepon genggam. Hanya dengan sebuah telepon genggam kini kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang sering digunakan adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapatkan dan mengolah data informasi.

Salah satu sistem operasi yang saat ini semakin berkembang dan di gemari adalah Android (Evan, 2016). Bisa dipastikan, jumlah perangkat berbasis Android yang berada di tangan pengguna di Indonesia bakal bertambah secara signifikan. Dengan semakin berkembangnya perangkat *mobile* serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Perkembangan aplikasi *mobile* tersebut akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita. Salah satunya adalah bidang perdagangan.

Namun pada bidang perdagangan biasanya teknologi hanya diterapkan pada suatu hal yang modern, seperti minimarket, supermarket, dan lain sebagainya. Dan jarang digunakan pada perdagangan di pasar tradisional, warung-warung kelontong, dan lain sebagainya. Padahal toko-toko tradisional juga tidak kalah ramai oleh pembeli seperti di minimarket, supermarket, mall, dll. Sebagai contoh, pada toko sembako UD. Suka Maju yang terletak di pasar baru Porong, saat berlangsungnya proses penjualan banyak sekali pelanggan yang antri menunggu giliran untuk dilayani. Hal ini tentu bukan masalah jika pelanggan UD. Suka Maju yang mengantri 5-10 orang saja, tapi jika pelanggan yang datang lebih banyak tentu akan membuat antrian yang sangat banyak dan membuat pelanggan yang lain menunggu lama dan bosan akhirnya berpindah ke toko lain .

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka saya mencoba mengembangkan teknologi aplikasi ponsel yang berbasis Android dengan membuat suatu aplikasi pemesanan secara *online* dengan *smartphone* Android. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan UD. Suka Maju sudah tidak perlu antri lama untuk menunggu proses

pembelian, sehingga para pelanggan tidak akan lari ke pedagang-pedagang lain. Karena pemesanan bisa dilakukan dirumah atau saat belanja kepentingan-kepentingan lain. Sehingga dengan aplikasi *mobile* berbasis Android ini diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang timbul pada toko-toko di pasar swalayan lain khususnya pada toko sembako UD. Suka Maju.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, di buat suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara nya membuat suatu aplikasi ponsel berbasis Android untuk penjualan di toko UD. Suka Maju.
2. Bagaimana cara membuat aplikasi yang mudah digunakan, efektif, dan efisien.
3. Bagaimana cara mengatasi masalah antrian pelanggan yang panjang di toko sembako UD. Suka Maju.
4. Bagaimana cara menerapkan ilmu yang sudah dipelajari ke dalam bentuk aplikasi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi yang kami buat adalah hanya mengacu pada pembuatan aplikasi pemesanan produk saja. Selain itu, aplikasi ponsel berbasis Android ini hanya digunakan untuk penjualan di toko sembako UD. Suka Maju saja.

1.4 Tujuan

Maksud dari penyusunan skripsi adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata 1 Ilmu Komputer di Muhammadiyah Sidoarjo. Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Membuat aplikasi ponsel berbasis Android untuk pemesanan barang di toko sembako UD. Suka Maju.
2. Dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan produk secara efektif.
3. Mengatasi masalah antrian pelanggan yang panjang di toko sembako UD. Suka Maju.
4. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan skripsi adalah sebagai sarana dan prasarana menuju jenjang skripsi serta sebagai pembelajaran mengenai pembuatan aplikasi yang mampu melakukan penyelesaian masalah yang ada di toko UD. Suka Maju.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat praktek kerja lapangan, metode pelaksanaan praktek kerja lapangan, dan sistematika penyusunan laporan.

Bab II : Kajian Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

Bab III : Metodologi Penelitian

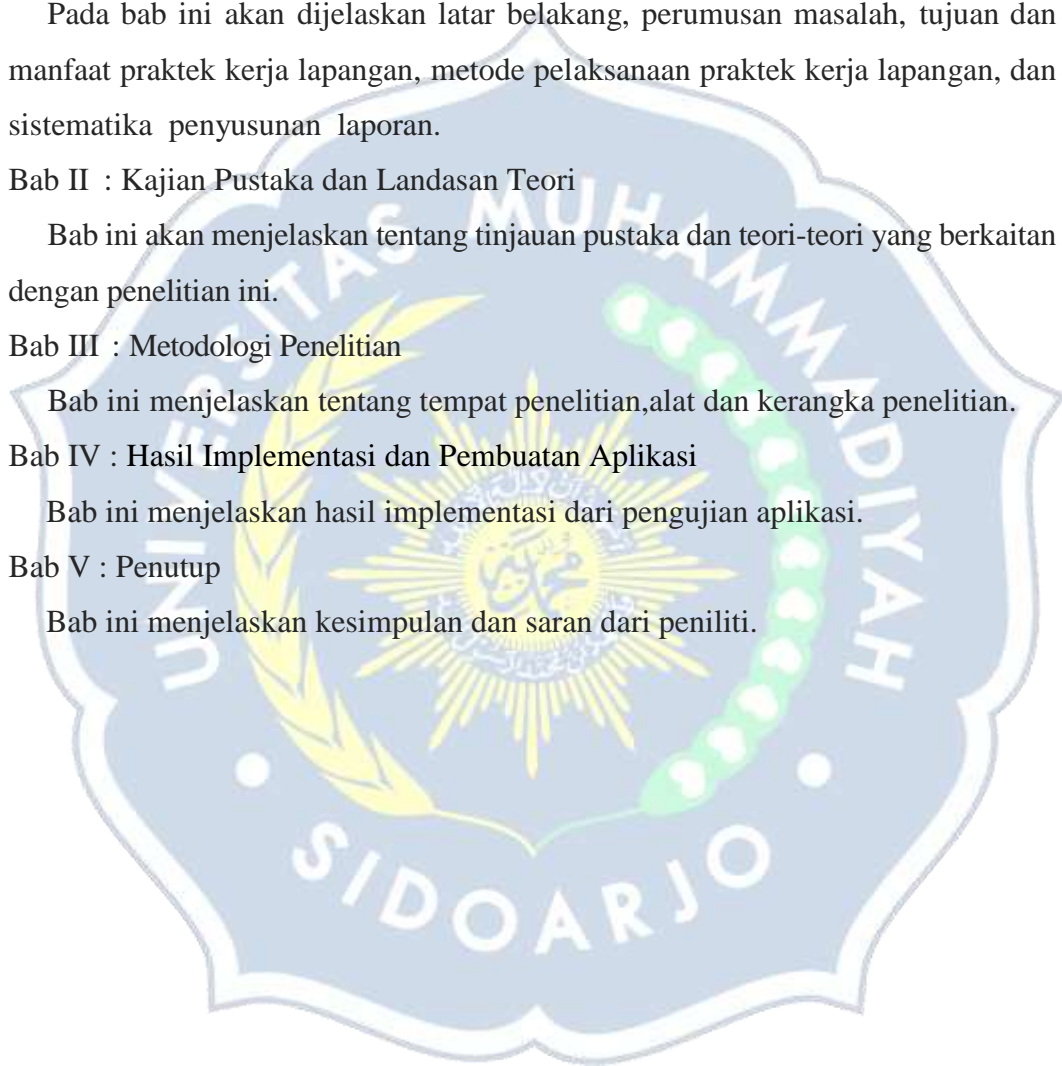
Bab ini menjelaskan tentang tempat penelitian, alat dan kerangka penelitian.

Bab IV : Hasil Implementasi dan Pembuatan Aplikasi

Bab ini menjelaskan hasil implementasi dari pengujian aplikasi.

Bab V : Penutup

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari peneliti.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini akan dipaparkan penjelasan tentang tinjauan pustaka khusus tentang hasil penelitian terdahulu dan informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal Merdeka Eka Putra pada Fakultas Ilmu Komputer, AMIKOM Yogyakarta tahun 2012 tentang Aplikasi Ponsel Berbasis Android untuk Penjualan pada Kios Eceran Q-MONO Flower. Dalam proposal ini dijelaskan bagaimana aplikasi ini nanti bekerja pada sistem operasi Android dan melakukan perhitungan transaksi total tagihan dan jumlah barang yang di beli.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan bagian yang membahas tentang uraian pemecahan masalah yang akan di temukan pemecahan melalui pembahasan-pembahasan secara teoritis yang berkaitan pembuatan dan perancangan program Android.

2.3 Android

Android merupakan sistem operasi ponsel yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang saat ini (Iqbal, 2012). Sistem operasi lainnya seperti Windows *Mobile*, IOS, Symbian, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalannya. Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan lain-lain. Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. API yang disediakan menawarkan akses ke *hardware*, maupun data-data ponsel sekalipun, atau data sistem itu sendiri.

Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga. Sedangkan *Android Software Development Kit* (SDK) menyediakan *Tools* dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Untuk pengembang hal yang perlu diperhatikan bahwa tidak membutuhkan sertifikasi untuk menjadi pengembang Android. Android juga telah menyediakan Android Market bagi para pengembang untuk menempatkan dan menjual aplikasi yang telah dibuatnya. Hal menarik lainnya yang menjadi pembeda Android dengan yang lain adalah: (Stephanus, 2011)

1. Pertukaran data dan komunikasi antar proses
2. Aplikasi servis yang berjalan di *background*
3. Dukungan Google Maps

2.4 Analisis Data

Analisa data dapat diartikan sebagai cara untuk mengolah data menjadi informai sehingga mudah dipahami, kemudian diambil kesimpulannya atau menarik kesimpulan mengenai karakteristik populasi berdasarkan data yang didapatkan dari sampel, biasanya ini dibuat berdasarkan pendugaan dan pengujian hipotesis. Itulah penjelasan mengenai analisis data semoga dapat dipahami (Sora, 2015).

2.5 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam Object-Oriented Analysis Design (OOAD) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkontruksi dan mendokumentasi artifact (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software, dapat berupa model, deskripsi, atau software) yang terdapat dalam sistem software. UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode Orientasi Obyek yang telah ada sebelumnya yaitu (Iqbal, 2012) :

1. Grady Booch *Object-Oriented Design* (OOD)
2. Jim Rumbaugh *Object Modeling Technique* (OMT)
3. Ivar Jacobson *Object-Oriented Software Engineering* (OOSE)

2.6 Konsep Dasar Basis Data

Basis data (database) adalah kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan. Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada user. Penyusunan basis data meliputi proses memasukkan data kedalam media penyimpanan data dan diatur dengan menggunakan perangkat Sistem Manajemen Basis Data (Database Management System DBMS). Manipulasi pembuatan pernyataan (query) untuk mendapatkan informasi tertentu, melakukan pembaharuan atau penggantian (update) data, serta pembuatan report data. (Pribadira.com, 2016)

2.7 Bahasa Pemrograman Java

Java merupakan bahasa pemrograman untuk membangun aplikasi pada sistem operasi Android. Oleh karena itu, untuk membangun aplikasi pada sistem operasi Android diperlukan dasar tentang pemrograman Java. Java merupakan pemrograman berorientasi objek dan program java tersusun dari bagian yang disebut kelas. Kelas terdiri atas metode-metode yang melakukan pekerjaan dan mengembalikan informasi setelah melakukan tugasnya. Kelas ini mendefinisikan objek-objek yang memiliki kesamaan perilaku dan keadaan. Pada Java terdapat kumpulan kelas standar yang dikenal dengan Application Programming Interface (API) Java, selain itu dapat juga dideskripsikan kelas sendiri sesuai kebutuhan (Iqbal, 2012).

2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan

2.8.1 Eclipse

Aplikasi Android di tulis dan dibangun dengan menggunakan Java, dengan begitu ada beberapa pilihan *Application Building Tools*. Baik dengan memakai *Integrated Development Environment* (IDE) atau dengan *Command Line Interface* (CLI). Akan tetapi pada saat ini *Open Handset Alliance* (OHA) dan Google sangat mendukung Eclipse sebagai IDE Java untuk membangun aplikasi android dibandingkan dengan IDE

lain. Salah satu bukti adalah dirilisnya plugin *Android Development Tools* (ADT) untuk Eclipse (Iqbal, 2012).

2.8.2 XAMPP

XAMPP adalah sebuah aplikasi web server instan dan lengkap dikarenakan segala yang anda butuhkan untuk membuat sebuah situs web dengan server lokal. XAMPP adalah sebuah paket installer AMP (Apache, MySQL, dan Php) yang sangat mudah untuk diaplikasikan dalam komputer yang belum memiliki server untuk dapat melihat situs yang kita buat menggunakan bahasa server dan database server tersebut. Aplikasi utama dalam paket Xampp yakni terdiri atas web server Apache, MySQL, PHP, dan PHPMyAdmin.

Apache adalah sebuah web server open source, jadi semua orang dapat menggunakannya secara gratis, bahkan anda bisa mengedit kode programnya. fungsi utama dari Apache yakni menghasilkan halaman web yang benar sesuai dengan yang dibuat oleh seorang web programmer, dengan menggunakan kode PHP.

PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web. Dengan PHP anda dapat membuat halaman web yang dinamis. Selain mendukung di sistem operasi Windows, PHP juga dapat di gunakan pada mac OS, Linux, dan sistem operasi yang lainnya.

MySQL adalah sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP. PHP juga mendukung pada Microsoft Access, Database Oracle, d-Base, dan sistem manajemen database lainnya. SQL (Structured Query Language) adalah bahasa terstruktur yang digunakan secara khusus untuk mengolah database dan MySQL merupakan sebuah sistem manajemen database.

2.8.3 NGROK

Ngrok adalah sebuah tool untuk membuat sebuah terowongan atau jembatan untuk mengonlinekan localhost menggunakan server ngrok.com dan nantinya mendapat URL sederhana yang bisa diakses untuk membuka situs localhost dari jauh via internet dan tanpa hostin

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian mengenai aplikasi pemesanan barang berbasis Android ini dilakukan di sebuah toko yang bergerak di bidang sembako dan di lab ICT Universitas Muhammadiyah Sidoarjo kampus 2 (dua). Pada saat penelitian dilakukan pada dua tempat yaitu di salah satu toko swalayan yang menjual berbagai macam sembako. Toko ini beralamatkan di ruko pasar baru Porong-Sidoarjo. Di dalam toko ini banyak menjual jenis-jenis sembako seperti beras, gula, tepung terigu, telur, kopi dalam kemasan, kacang-kacangan, dll.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1 Alat

Alat-alat yang digunakan dalam penelitian mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi pemesanan barang berbasis Android adalah sebagai berikut:

- Laptop ACER core I3
- Flashdisk
- Windows 7 Ultimate 64bit
- Eclipse Oxygen 64bit
- Xampp
- Balsamiq mockup
- Sublime text
- Ngrok

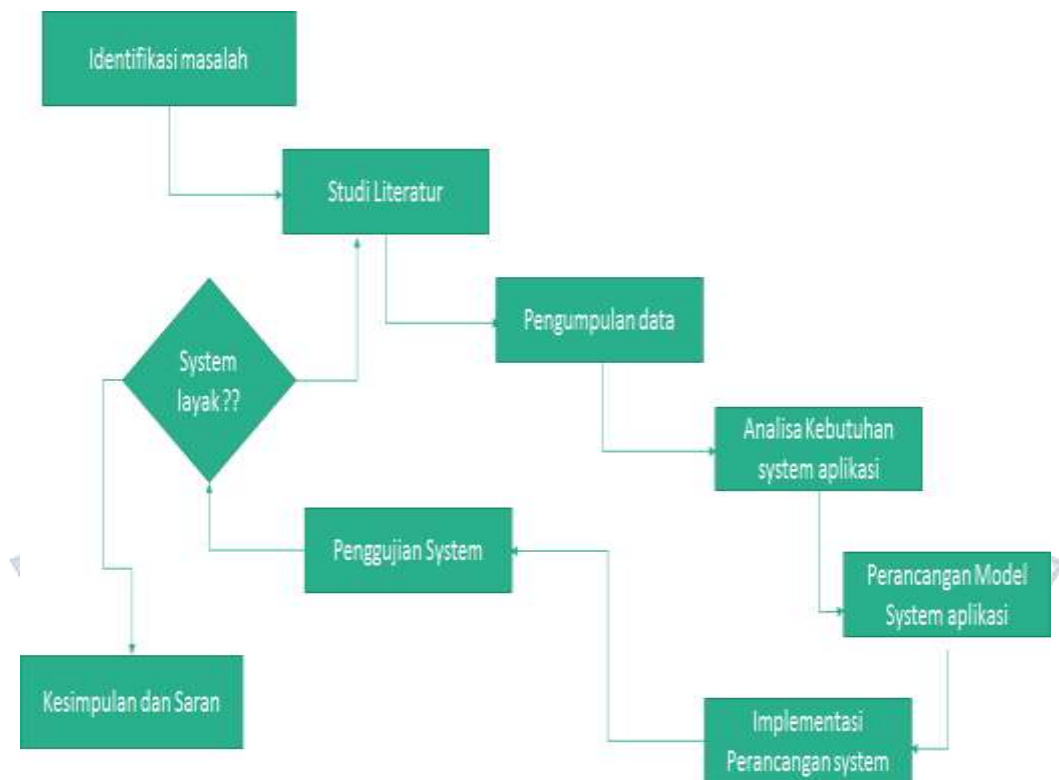
3.2.2 Bahan

- Kertas HVS A4-80 gram
- Bolpoin
- Buku panduan pembelajaran pembuatan aplikasi Android dengan Android Eclipse

3.3 Kerangka Penelitian

Pada saat proses penyusunan skripsi ini terdapat beberapa tahapan kegiatan yang sudah dirancang untuk mempermudah jalannya proses penelitian selama

skripsi. Dalam proses rencana kegiatan ini tertuang dalam kerangka berfikir penelitian meliputi metode pengumpulan data hingga menjadi sebuah aplikasi.



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

3.3.1 Mulai

Persiapan awal di mulainya suatu penelitian mengenai *software* dan pembuatan aplikasi menggunakan program Java. Dengan mulai maka *programmer* mulai menghidupkan mesin komputer dan menjalankan *software*.

3.3.2 Pengumpulan Data

Pada proses ini seorang *programmer* harus mengumpulkan semua hal yang berhubungan dengan aplikasi. Misalnya hal apa saja yang akan di *input* seperti nama dan jumlah stok barang dan dijadikan *list* di aplikasi tersebut.

3.3.3 Analisis

Pada dasarnya proses analisis ini bertujuan untuk penyusunan yang lebih matang. Proses analisis pada pembuatan program sangatlah penting karena di tinjau

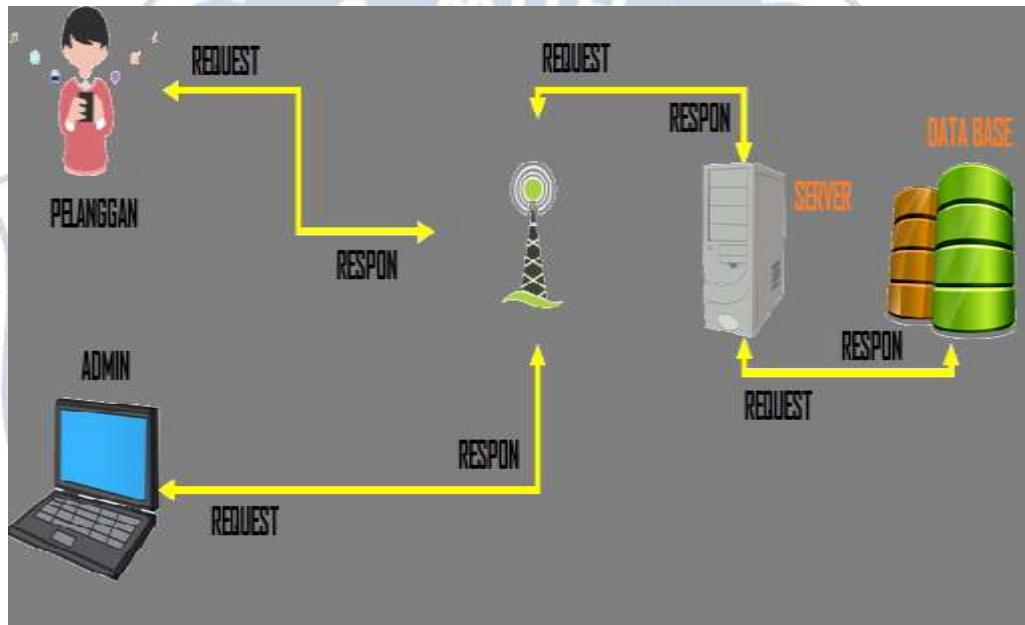
dari segi kecermatan akan pembuatan sebuah program serta pengelompokan sebuah program berdasarkan jenisnya.

3.3.4 Perancangan program

Proses perancangan program di tujukan pada apa yang di inginkan sebuah *programmer* saat membuat program sehingga hasil *output* dari program yang di hasilkan sesuai dengan apa yang di kehendaki oleh *client* atau pelanggan.

3.3.5 Arsitektur Rancangan Sistem

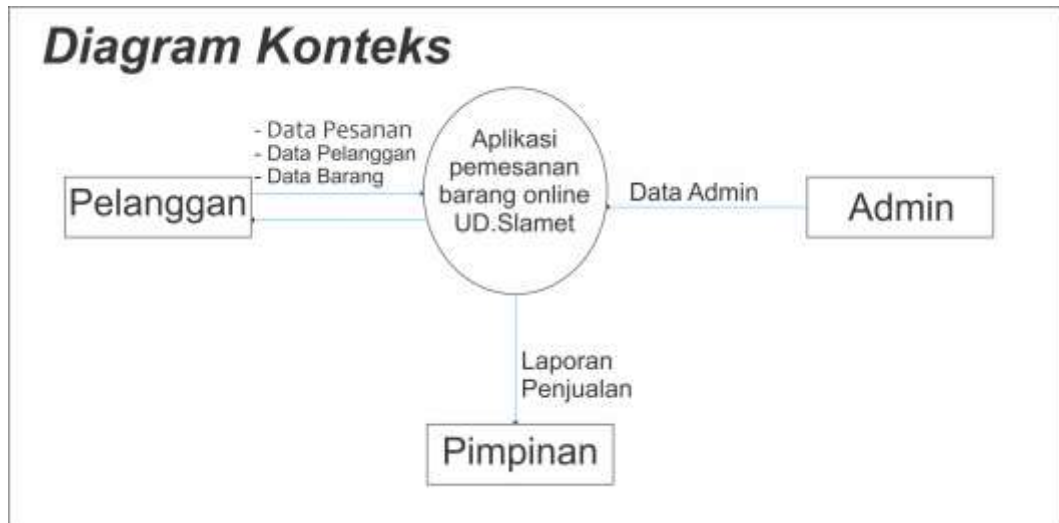
Rancangan arsitektur sistem pemesanan barang di gambarkan pada gambar 3.2 seperti di bawah ini .



Gambar 3.2 Arsitektur Rancangan Sistem

3.3.6 Diagram Konteks

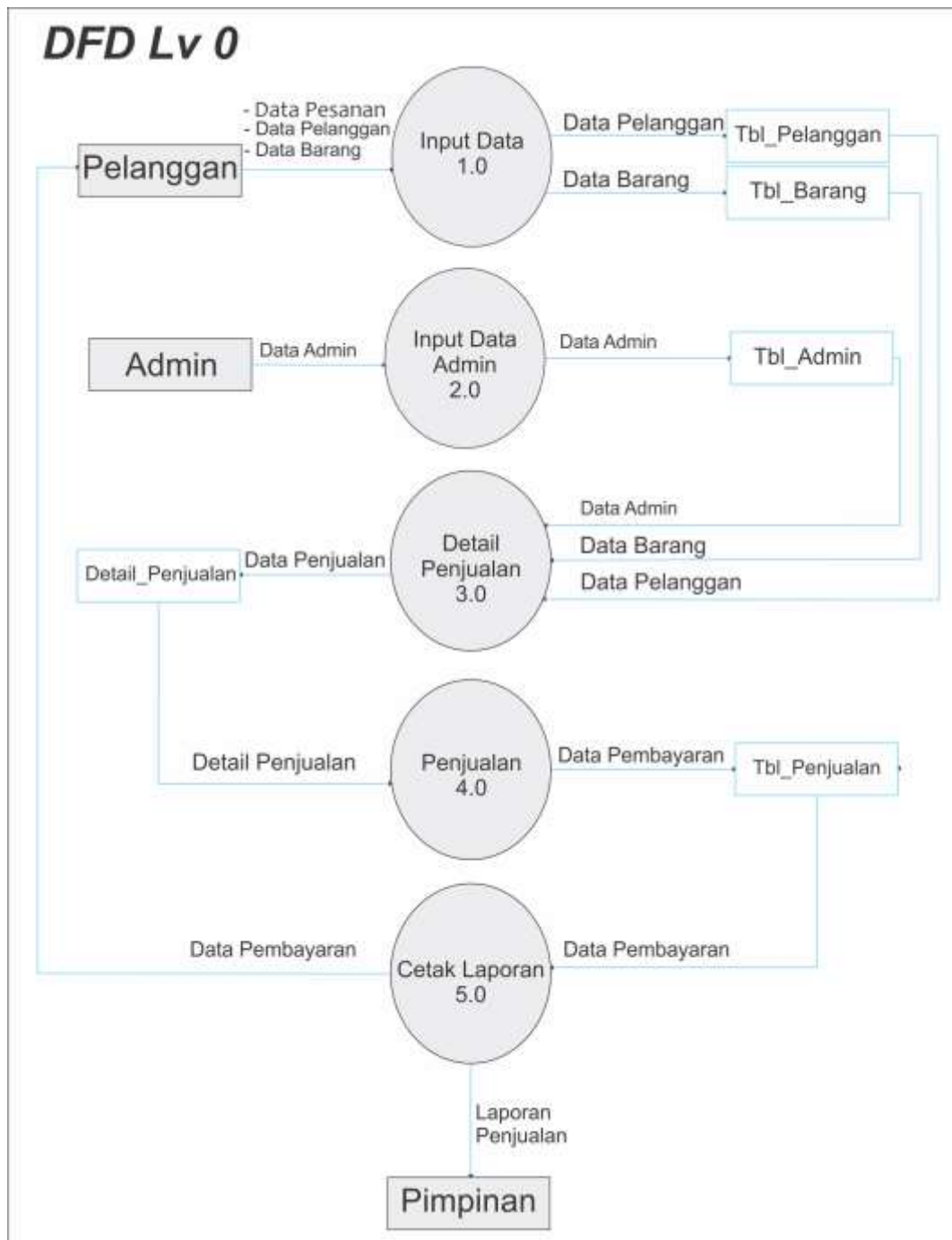
Diagram Konteks dari aplikasi pemesanan barang *online* berbasis Android UD. Suka Maju dapat dilihat pada gambar 3.3 di bawah ini :



Gambar 3.3 Diagram Konteks

3.3.7 Data Flow Diagram (DFD) rancangan level 0

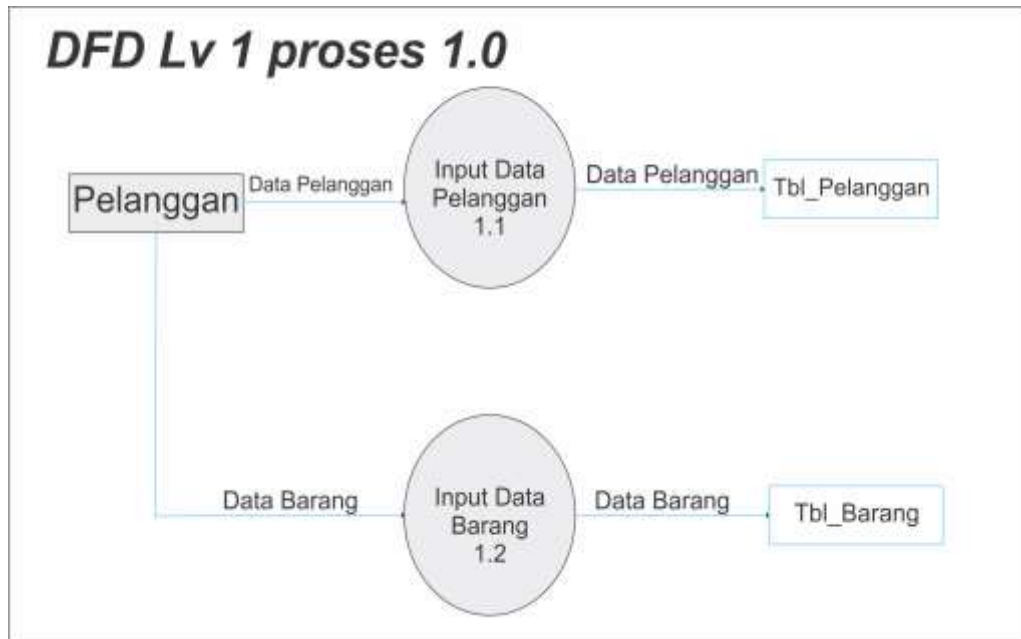
DFD rancangan level 0 menggambarkan keseluruhan dari diagram konteks dimana setiap bagian memiliki hubungan yang terkait dari satu bagian ke bagian lain yang saling bekerjasama menyelesaikan pekerjaan yang sesuai dengan tujuan perusahaan. DFD rancangan level 0 dalam aplikasi pemesanan barang *online* berbasis Android UD. Suka Maju dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.4 DFD Level 0

3.3.8 Data Flow Diagram (DFD) rancangan level 1 proses 1.0

DFD level 1 proses 1 dari aplikasi pemesanan barang *online* berbasis Android UD. Suka Maju dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.5 DFD 1 proses 1.0

3.3.9 **Entity Relationship Diagram (ERD)**

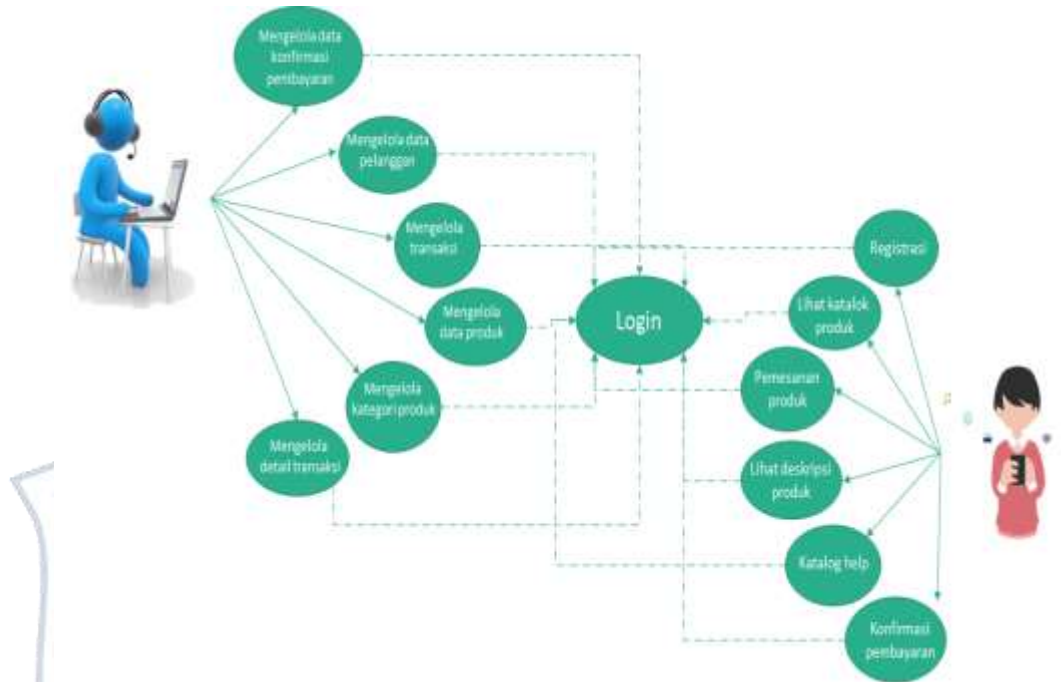
Desain basis data secara konseptual (*Conceptual database design*) digambarkan dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* ERD yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.6 ERD

3.3.10 Diagram Use Case

Diagram *use case* dapat menjadi teknik yang cukup baik untuk menganalisa kebutuhan pengguna sistem karena selain bagus dalam unsur pemahamannya, diagram *use case* juga dapat mendokumentasikan persyaratan sistem dengan baik, yang tampak pada gambar 3.7 berikut.:

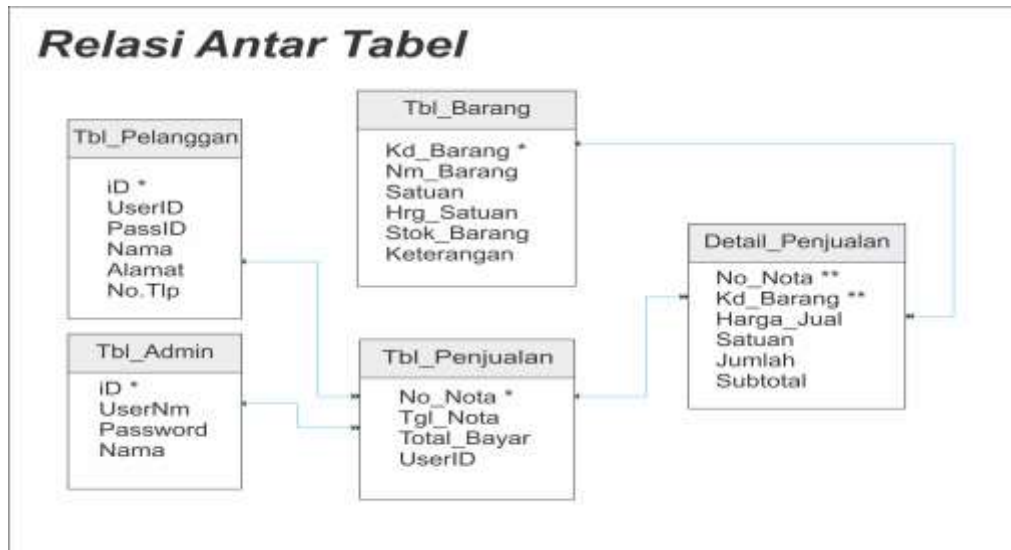


Gambar 3.7 Diagram Use Case

3.3.11.1 Relasi Antar Tabel

Hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu *database*.

Berikut relasi antar tabel aplikasi pemesanan barang *online* berbasis Android UD. Suka Maju:



Gambar 3.8 Relasi Antar Tabel

3.3.12 Desain *Interface*

Berikut ini adalah tampilan desain *interface system*. Desain ini dirancang dengan mengandalkan kemudahan pemakaian *system* (*User Friendly*).

- Berikut adalah gambar 3.9 untuk tampilan desain *interface login user* sebelum memasuki kedalam menu utama.



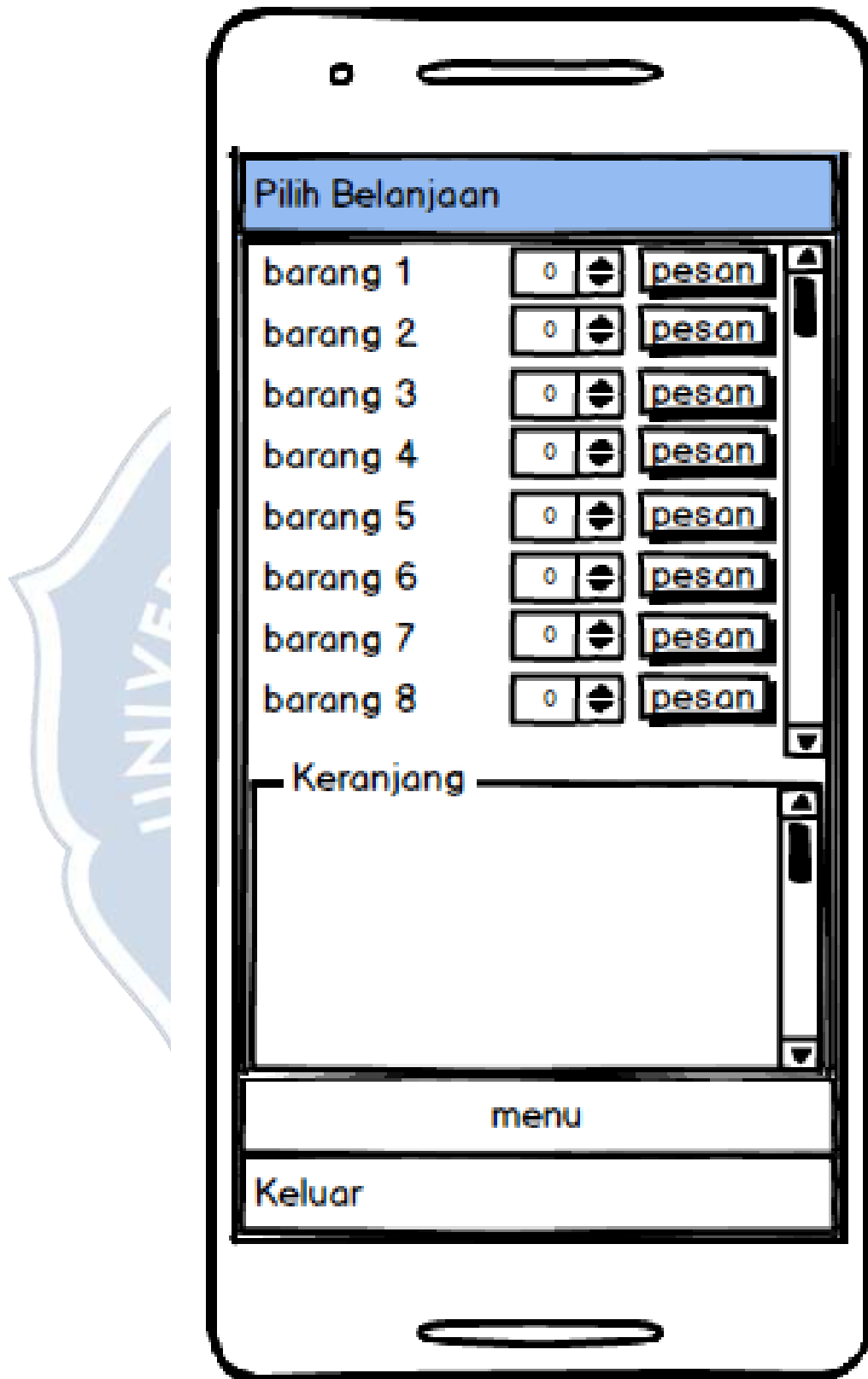
Gambar 3.9 Desain *Interface Login User*

- b. Setelah login maka pengguna akan di bawa ke tampilan desain *interface* menu utama *user* seperti pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Desain *Interface* Menu Utama *User*

c. Berikut adalah gambar 3.11 untuk desain *interface* menu barang.



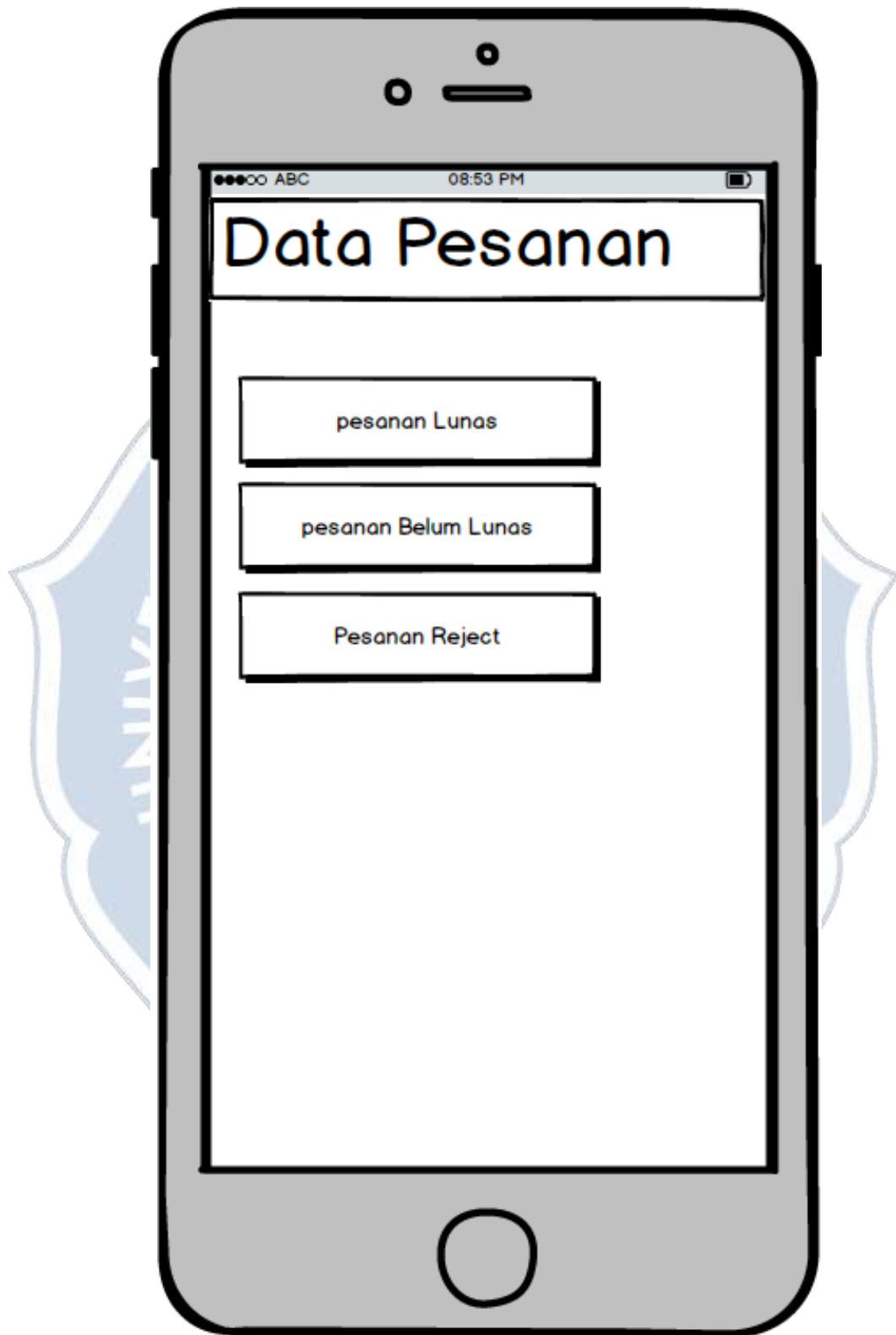
Gambar 3.11 Desain *Interface* Menu barang *User*

d. Berikut adalah gambar 3.12 untuk desain *interface* menu belanja.



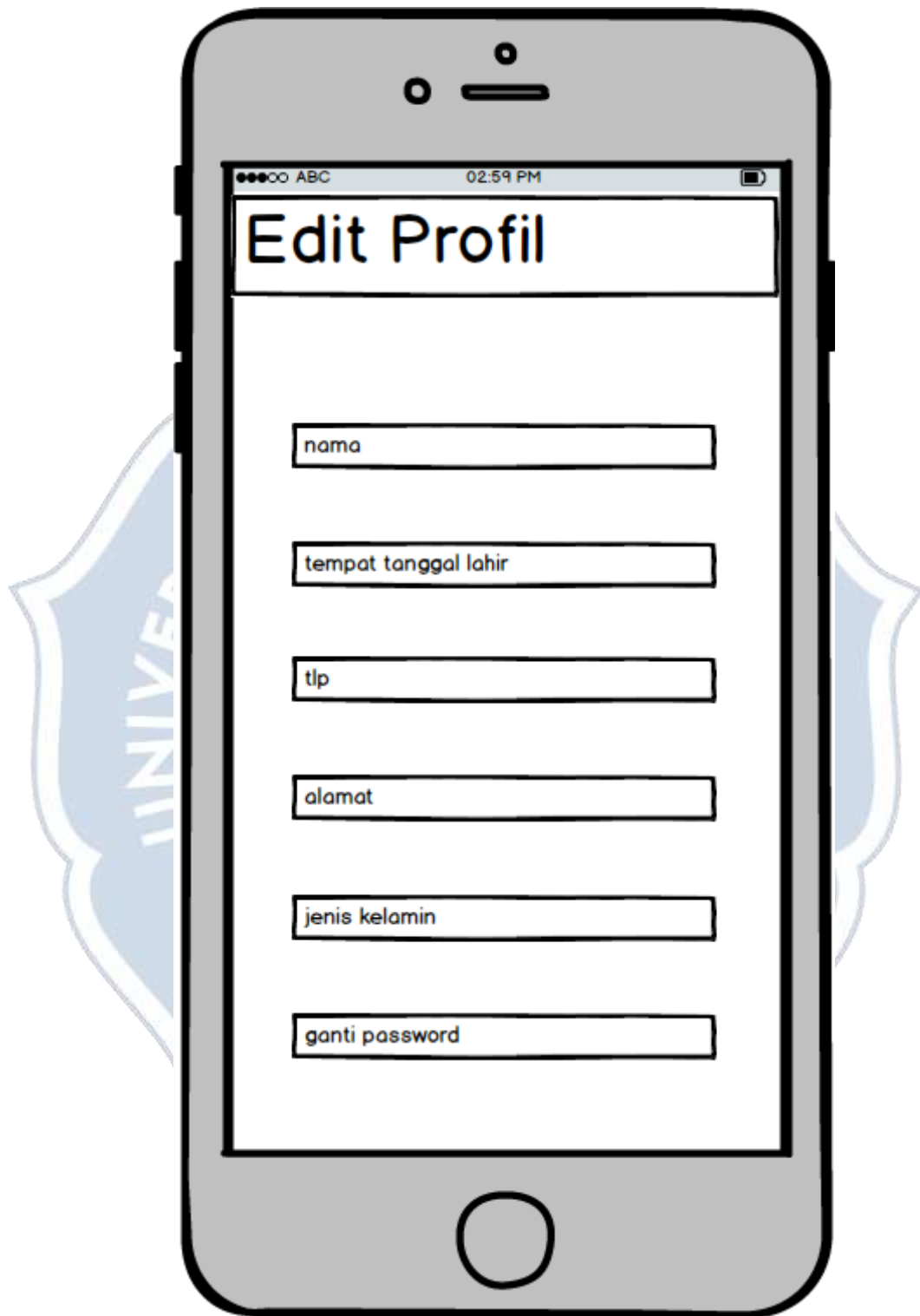
Gambar 3.12 Desain *Interface* Menu Belanja *User*

e. Berikut adalah gambar 3.13 untuk desain *interface* data pesanan



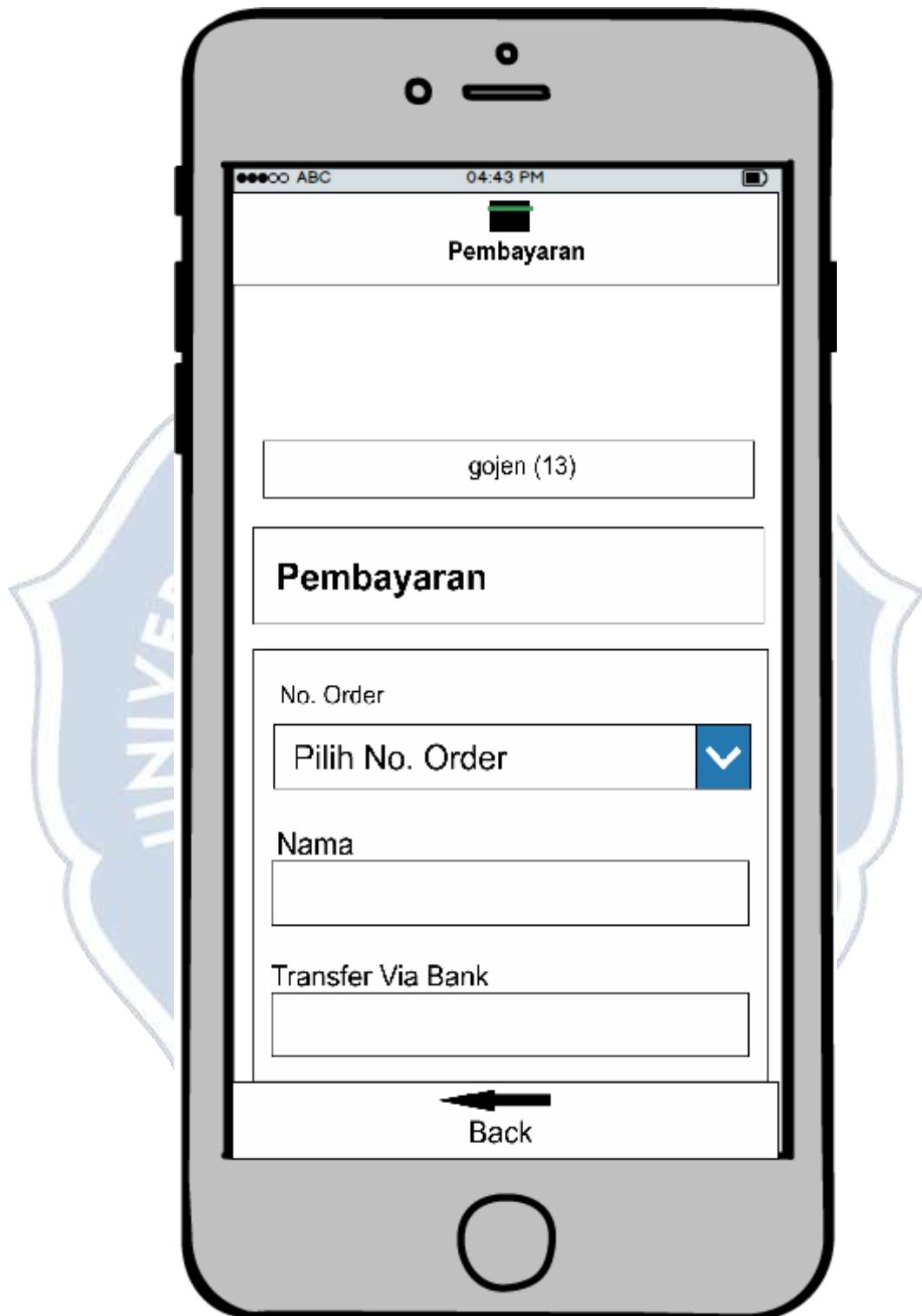
Gambar 3.13 Desain *Interface* data pesanan.

f. Berikut adalah gambar 3.14 untuk desain *interface* edit profil



gambar 3.14 desain *interface* edit profil.

g. Berikut adalah gambar 3.15 untuk desain *interface* edit profil



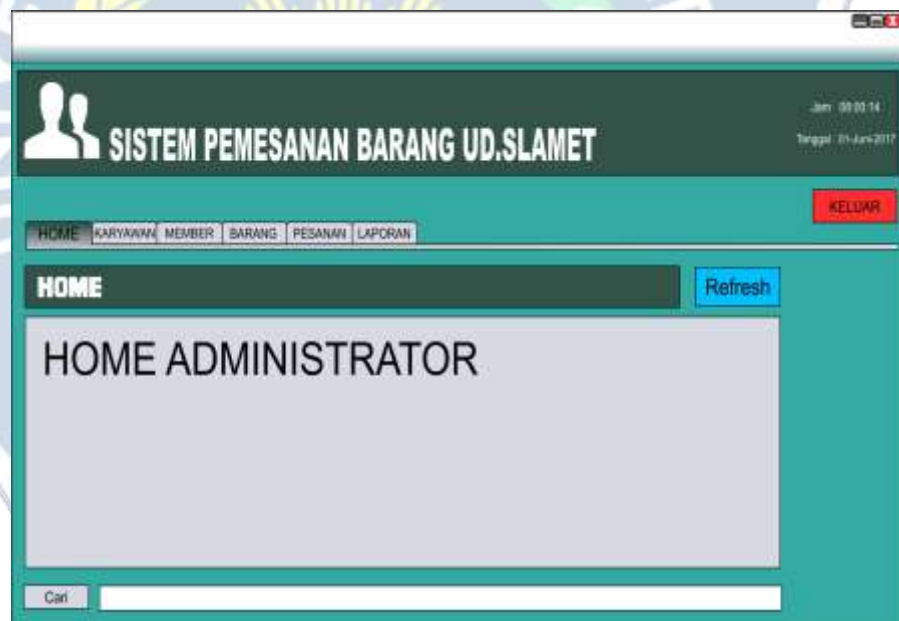
gambar 3.15 desain *interface* pembayaran.

h. Berikut adalah gambar 3.16 untuk *interface login* administrator



Gambar 3.16 Desain *Interface Login* Administrator

i. Berikut adalah gambar 3.17 untuk *interface Home* administrator.



Gambar 3.17 Desain *Interface Menu Home* Administrator

j. Berikut adalah gambar 3.18 untuk *interface* barang administrator



Gambar 3.18 Desain *Interface* Menu Barang

k. Berikut adalah gambar 3.19 untuk *interface* pesanan administrator



Gambar 3.19 Desain *Interface* Menu Pesanan

l. Berikut adalah gambar 3.20 untuk *interface* resi pengiriman administrator.



Gambar 3.20 Desain *Interface* Menu resi pengiriman.
 m. Berikut adalah gambar 3.21 untuk *interface* laporan administrator



Gambar 3.21 Desain *Interface* laporan.

BAB IV

HASIL IMPLEMENTASI DAN PEMBUATAN APLIKASI

4.1. Hasil Implementasi Aplikasi

Pada bagian ini merupakan bagian dari implementasi perancangan program, setelah melakukan percobaan pada aplikasi penjualan dan pemesanan barang diperoleh hasil :

1. Hasil dari implementasi ini adalah membangun sebuah aplikasi penjualan dan pemesanan barang di toko UD. Suka Maju. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam penjualan dan promosi kepada pelanggan toko UD. Suka Maju.
2. Menampilkan data barang melalui proses *input* dari admin terlebih dahulu untuk dilihat oleh *user*, jika barang tersedia maka akan muncul dihalaman katalog produk pada *user*, jika data tidak tersedia maka data barang tidak akan muncul dihalaman katalog produk pada *user*.
3. Aplikasi penjualan dan pemesanan barang toko UD. Suka Maju ini hanya menjual sembako sehingga aplikasi penjualan dan pemesanan ini hanya dapat digunakan oleh para pelanggan toko UD. Suka Maju yang sudah difalidasi oleh admin pihak toko.

4.2. Implementasi Sistem Berbasis Android untuk User

4.2.1. Halaman Utama/Login

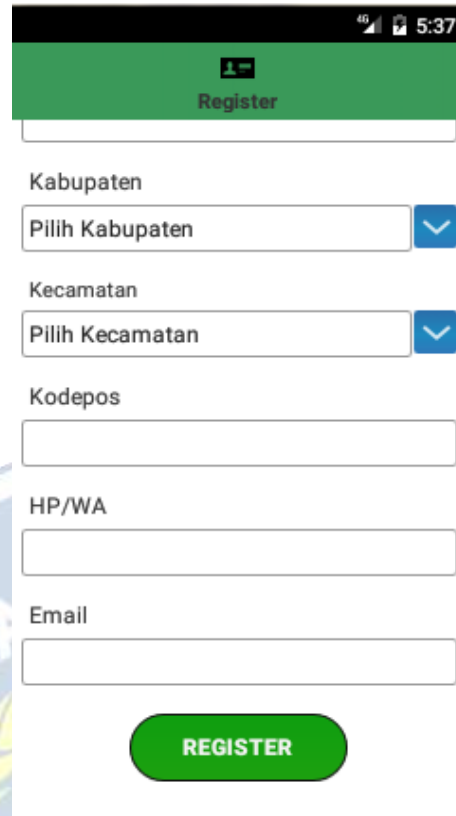
Halaman utama aplikasi penjualan dan pemesanan barang toko UD. Suka Maju ini langsung diarahkan ke menu *login user* yang mana ketika *user* sudah mempunyai akun yang sudah difalidasi oleh admin maka *user* bisa langsung mengisi *username* dan *password* untuk bisa langsung melakukan *login*. Apabila *user* belum mempunyai akun maka bisa mendaftar langsung di halaman *register*. Bisa lihat digambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Login User*

4.2.2. Halaman Register User

Ketika pengguna belum pernah memiliki akun, maka pengguna harus daftar terlebih dahulu di dalam form *register* yang telah disediakan oleh *system*, supaya pengguna bisa *login* ke halaman utama *user*. Seperti gambar 4.2.



Kabupaten

Pilih Kabupaten

Kecamatan

Pilih Kecamatan

Kodepos

HP/WA

Email

REGISTER

Gambar 4.2 Tampilan Halaman *Register*

4.2.3. Halaman Utama Aplikasi

Ketika pengguna sudah melakukan *login* maka pengguna akan masuk ke halaman utama pengguna, dimana di halaman utama pengguna terdapat beberapa menu utama yaitu, Profil, Katalog Produk, Keranjang Belanja, Data Pesanan, dan Pembayaran. Dalam halaman ini *user* dapat melihat masuk ke menu profil untuk mengedit kembali informasi data diri, kemenu katalog produk untuk memilih jenis barang belanjaan, kemenu keranjang belanja untuk melihat daftar belanjaan yang telah dipilih, ke menu data pesanan untuk melihat status pesanan, dan yang terakhir ke menu pembayaran untuk melakukan konfirmasi pembayaran. Seperti gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama *User*

4.2.4. Halaman Menu Katalog Produk

Pada halaman menu katalog produk, pengguna dapat memilih kategori barang apa saja yang tersedia di toko. *User* terlebih dahulu masuk kedalam menu katalog produk, di dalam katalog produk tersedia berbagai macam pilihan barang. Pengguna dapat memilih dan membeli barang sesuai dengan kebutuhan. Bisa dilihat seperti gambar 4.4.



Gambar 4.4. Halaman Katalog Produk

4.2.5 Halaman Menu Keranjang

Halaman menu keranjang ini berisikan data barang-barang yang telah dipesan sebelum melakukan konfirmasi pembayaran. Jika *user* merasa ada barang yang belum dipesan *user* dapat kembali ke menu katalog produk untuk kembali melakukan pemesanan barang, jika dirasa semua barang kebutuhan sudah dipenuhi maka *user* dapat mengeklik tombol konfirmasi pembayaran. Dapat dilihat seperti gambar 4.5



Gambar 4.5. Halaman Keranjang

4.2.6. Halaman Data Pesanan

Halaman menu data pesanan ini adalah halaman dimana *user* dapat melihat data-data riwayat pesanan yang telah dilakukan. Di halaman ini *user* dapat mengecek data pesanan yang sudah lunas, belum lunas, atau data pesanan yang di *reject*. *User* dapat memeriksa apakah barang yang dipesan sudah di bayar atau belum, juga bisa melihat barang pesanan apa saja yang tidak jadi dipesan. Dapat dilihat seperti gambar 4.6.



Gambar 4.6. Halaman Data Pesanan

4.2.7. Halaman Menu Edit Profile

Halaman menu profil adalah halaman yang menampilkan secara detail biodata yang telah di daftarkan. *User* dapat mengganti seperti nama, nomor hp, email, dan alamat, didalam menu ini *user* juga dapat mengganti *password* dan untuk foto tidak bisa ditampilkan karena sudah ditetapkan oleh sistem aplikasi tersebut. Seperti gambar 4.7.



UD Suka Maju

Edit Profile

Nama
gojen

Email
ggkduwe@gmail.com

HP
1234567

Alamat
gg buntu

Gambar 4.7 Halaman Profil

4.2.8. Halaman Menu Pembayaran

Halaman ini berfungsi sebagai *user* untuk memberi informasi pembayaran kepada admin. Didalam halaman ini *user* diminta untuk mengisi no.resi (yang sudah disediakan oleh aplikasi), no.rekening, nama pemilik rekening, transfer via bank, jumlah yang di transfer, tanggal transfer, dan lampiran foto bukti telah dilakukan transfer. Seperti gambar 4.8.

The screenshot shows a mobile application interface for a payment page. At the top, there is a status bar with '4G' and '6:10'. Below it is a green header with a hamburger menu icon and the text 'Pembayaran'. The main content area has a logo for 'UD Suka Maju' and the text 'Online Shop'. Below this is a green bar with the text 'gojen (13)'. Another green bar with the text 'Pembayaran' is below that. The main form area has a green background and contains the following elements:

- 'No. Order' label above a dropdown menu with the text 'Pilih No. Order' and a blue arrow icon.
- 'Nama' label above a white text input field.
- 'Transfer Via Bank' label above a white text input field.
- A 'Back' button with a left-pointing arrow at the bottom of the form area.

Gambar 4.8 Halaman Pembayaran

4.3. Implementasi Sistem Berbasis Web Untuk Admin

4.3.1. Halaman *Login* Admin

Halaman ini berfungsi untuk *login* admin yang berisi *username* dan *password*. Serta berfungsi untuk masuk ke dalam menu utama halaman admin. Seperti gambar 4.9



Gambar 4.9 Halaman *Login Admin*

Dari halaman *Login* terdiri dari bagian sebagai berikut:

1. *Username* : berisi isian *username* pengguna yang harus dimasukkan sebelum memulai menggunakan aplikasi.
2. *Password* : berisi kombinasi angka dan huruf yang dimiliki oleh pengguna.

4.3.2. Halaman Utama Admin

Halaman utama ini berisi beberapa menu yang berbeda. Yang pertama menu master katalog, yang kedua menu data pelanggan, yang ketiga menu data pesanan, yang kelima menu konfirmasi pembayaran, yang keenam menu data resi pengiriman, yang ketujuh menu laporan, dan yang terakhir adalah menu pengaturan. Bisa dilihat seperti gambar 4.10.



Gambar 4.10. Halaman Menu Utama Admin

Pada halaman Utama Admin terdapat beberapa fungsi *button* yaitu:

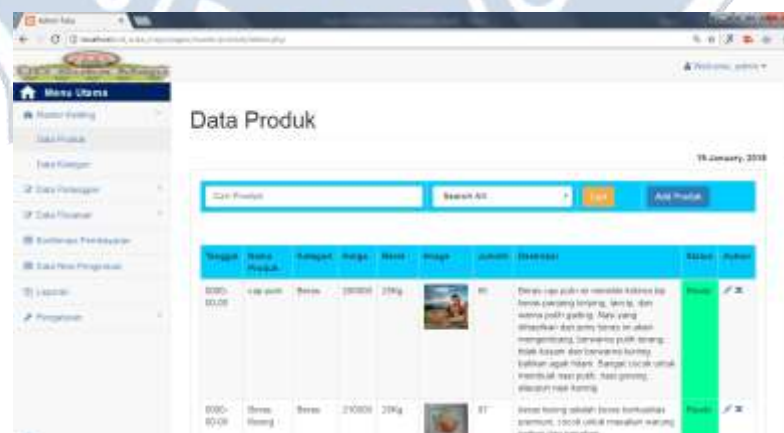
1. Master Katalog : berisi sub menu data barang dan katalog barang untuk melihat stok, meng *update* dan menghapus data barang.
2. Data Pelanggan : berisi sub menu pelanggan, pelanggan aktif, dan pelanggan *non* aktif.
3. Data Pesanan : berisi sub menu untuk melihat semua pesanan, pesanan belum lunas, dan pesanan sudah lunas.
4. Konfirmasi Pembayaran : untuk konfirmasi semua pembayaran dari pelanggan.
5. Data Resi Pengiriman : untuk melihat status pengiriman barang.
6. Laporan : berisi laporan semua aktifitas penjualan di dalam aplikasi.
7. Pengaturan : berisi sub menu data toko untuk informasi toko dan sub menu data Kabupaten dan Kecamatan.

4.3.3. Halaman Admin Menu Master Katalog

Didalam menu master katalog ini ada dua sub menu lagi yaitu data produk dan data kategori.

4.3.3.1. Halaman Data Barang.

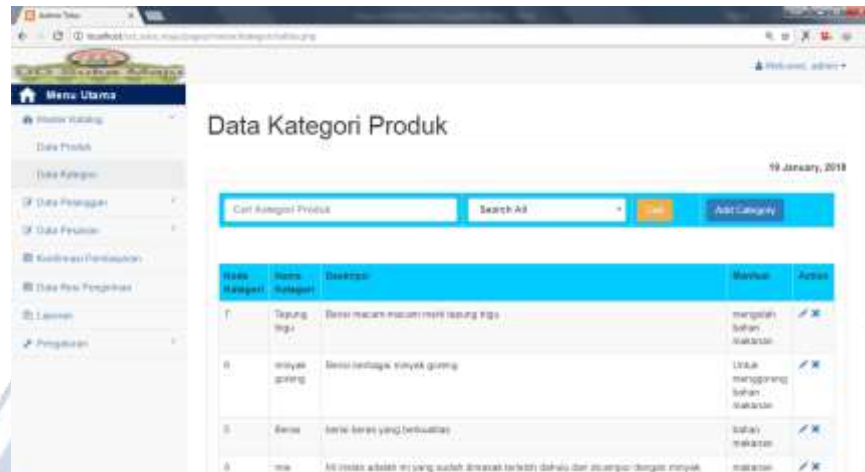
Didalam sub menu data produk admin bisa melihat, menambah atau menghapus produk yang ada. Bisa dilihat seperti gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Data Barang

4.3.3.2. Halaman Data Kategori Barang.

Dan didalam sub menu data kategori admin dapat melihat, menambah atau mengurangi kategori-kategori dalam produk sesuai data toko. Bisa dilihat seperti gambar 4.12



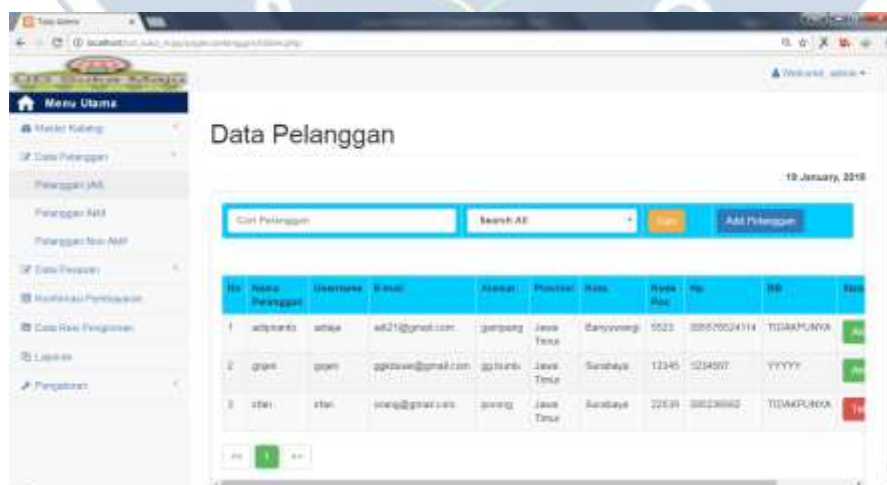
Gambar 4.12 Halaman Kategori Produk

4.3.4 Halaman Admin Data Pelanggan

Didalam menu ini terdapat dua sub menu untuk mengontrol dan melihat semua *user* yang terdaftar. Di halaman ini admin dapat mengganti status *user* itu aktif atau tidak aktif.

4.3.4.1 Halaman Data Semua Pelanggan.

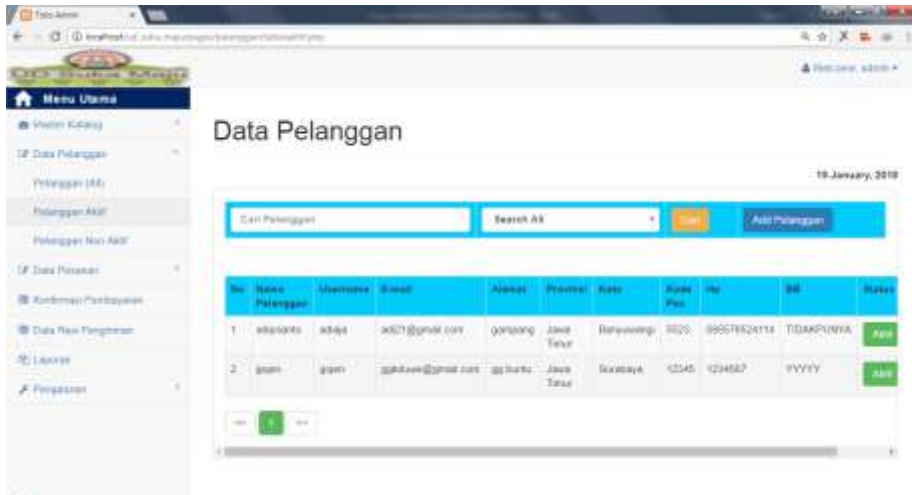
Didalam sub menu ini admin bisa melihat semua pelanggan yang aktif maupun yang tidak aktif. Bisa dilihat seperti gambar 4.13.



Gambar 4.13 Halaman Data Semua Pelanggan

4.3.4.2. Halaman Pelanggan Aktif.

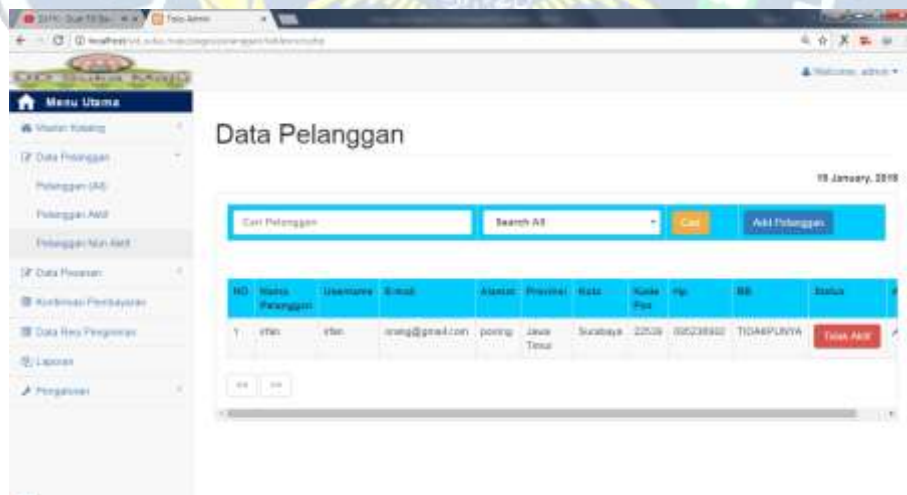
Didalam sub menu ini admin bisa melihat semua pelanggan yang aktif saja dan dapat mengubah status dari pelanggan. Bisa dilihat seperti gambar 4.14.



Gambar 4.14 Data Pelanggan

4.3.4.3. Halaman Pelanggan Non Aktif

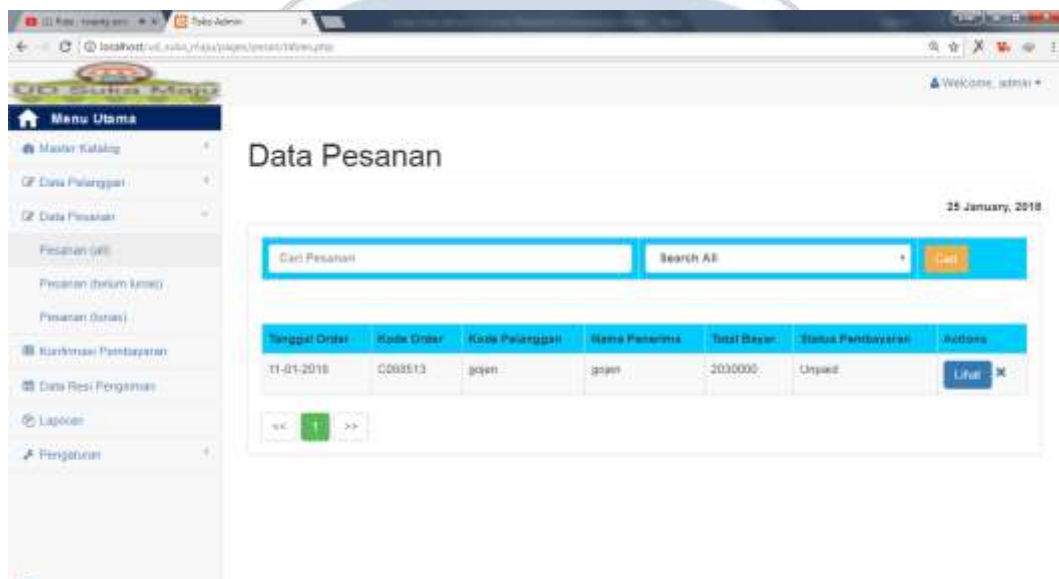
Didalam sub menu ini admin bisa melihat semua pelanggan yang sudah tidak aktif atau belum di aktifasi oleh admin dan dapat mengubah status dari pelanggan. Bisa dilihat pada gambar. Bisa dilihat seperti gambar 4.15.



Gambar 4.15 Data Pelanggan Non Aktif.

4.3.5. Halaman Admin Menu Data Pesanan

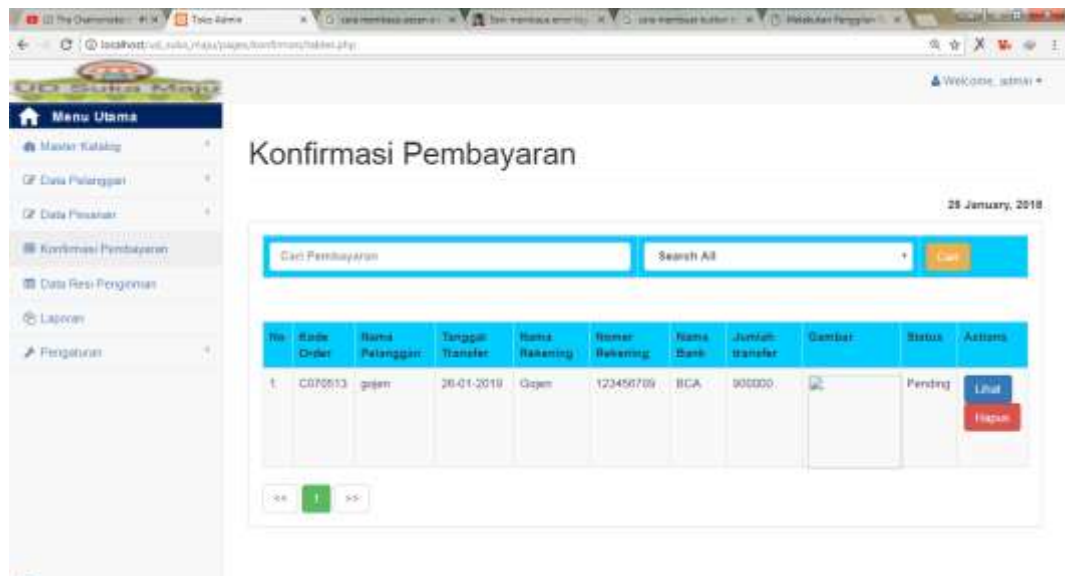
Halaman ini berfungsi untuk memeriksa semua data-data pesanan yang telah dilakukan oleh *user*. Didalam menu ini ada tiga sub menu lagi yaitu menu semua pesanan, pesanan yang belum lunas, dan pesanan yang sudah lunas. Didalam sub menu semua pesanan akan menampilkan semua pesanan *user* dari yang lunas sampai yang belum lunas. Didalam sub menu pesanan belum lunas hanya menampilkan pesanan-pesanan yang belum lunas saja, sedangkan sub menu pesanan lunas hanya menampilkan pesanan-pesanan yang sudah lunas. Seperti gambar 4.16.



Gambar 4.16 Halaman Data Pesanan

4.3.6. Halaman Admin Konfirmasi pembayaran

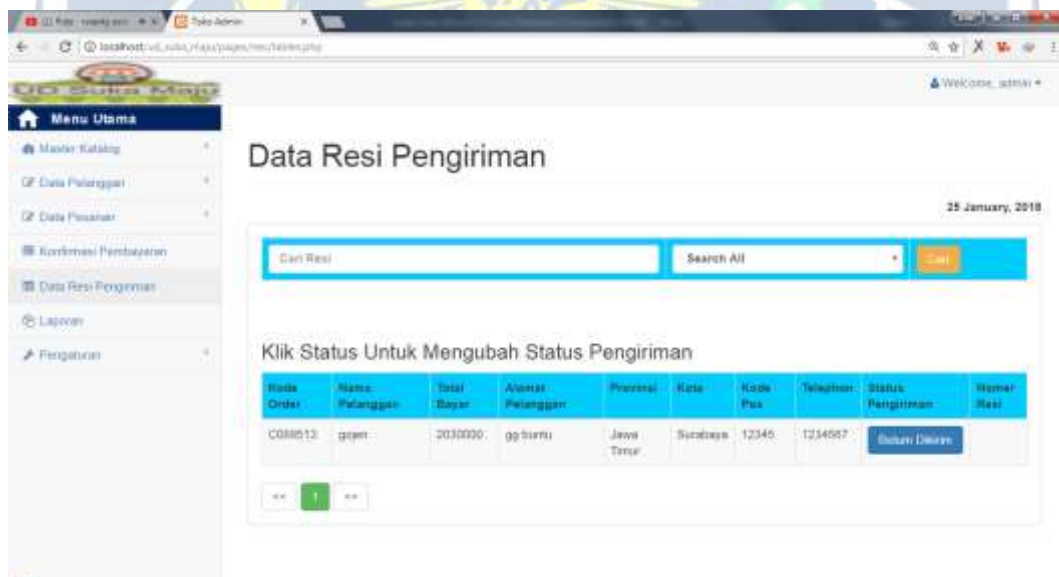
Halaman ini berfungsi untuk melihat atau mengkonfirmasi *user* yang membayar. Didalam halaman ini admin bisa menyetujui pembayaran yang telah dilakukan *user* atau menolak info pembayaran dari *user* jika dianggap ada yang tidak benar dalam pemberian informasi pembayaran. Bisa lihat di gambar 4.17.



Gambar 4.17 Halaman Konfirmasi Pembayaran

4.3.7. Halaman Admin Menu Data Resi Pengiriman

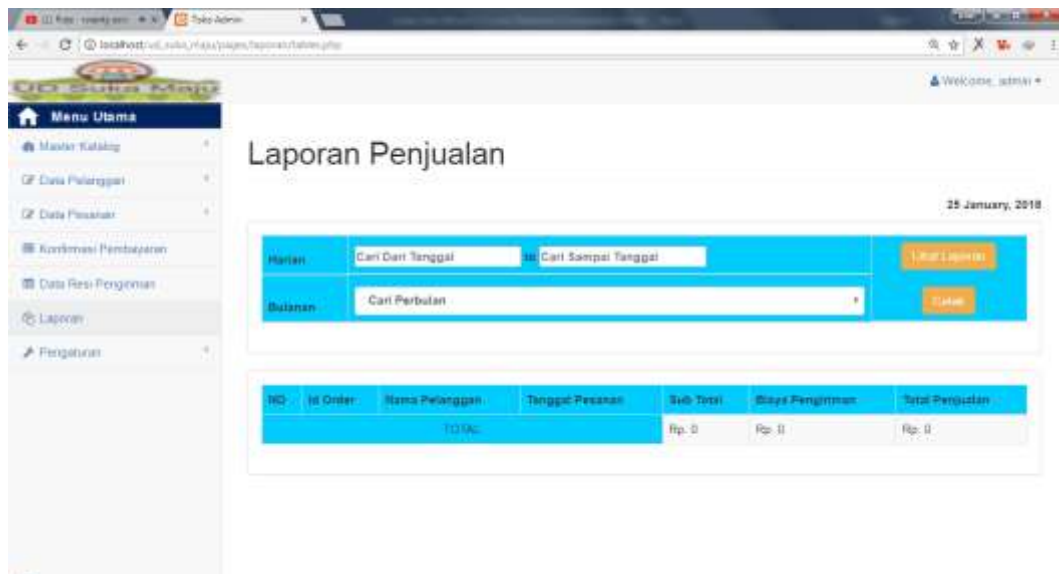
Halaman ini berfungsi untuk memberitahu admin data pesanan dari *user* dan mengubah status pengiriman, untuk lebih detail tekan *button* berwarna biru untuk merubah status belum terkirim menjadi sedang dikirim atau sudah dikirim . Seperti gambar 4.18.



Gambar 4.18 Data Resi Pengiriman

4.3.8. Halaman Admin Menu Laporan

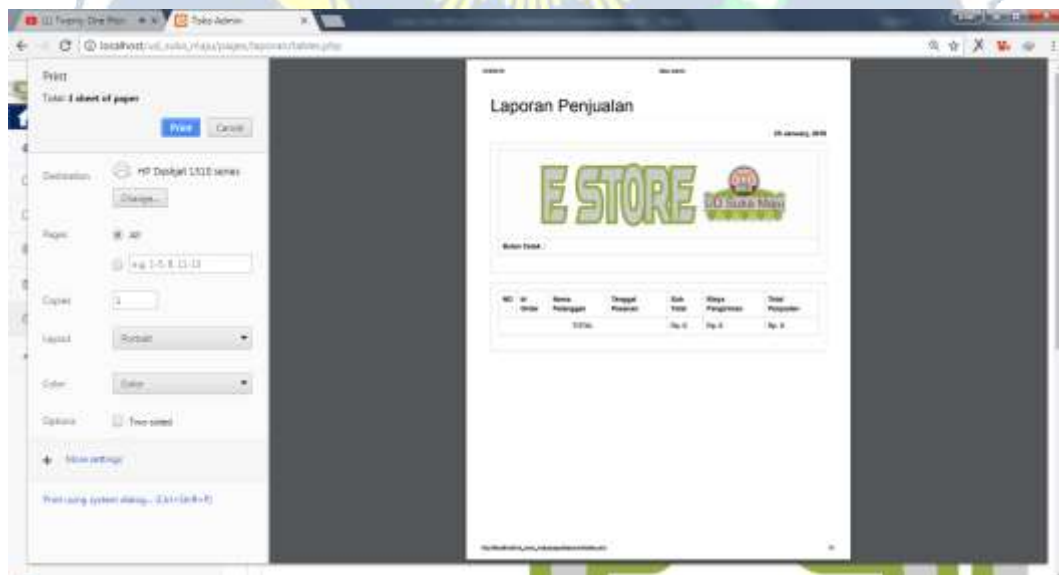
Halaman ini berfungsi untuk melihat data laporan dan mencetak laporan penjualan toko. Seperti gambar 4.19.



Gambar 4.19 Halaman Laporan Penjualan.

4.3.9. Halaman Admin Cetak Laporan

Halaman ini berfungsi untuk mencetak laporan yang sudah dilengkapi dengan kop surat dan data keluar terverifikasi secara detail tersebut dicetak dalam bentuk file pdf. Seperti gambar 4.20.



Gambar 4.20 Halaman Cetak Laporan.

4.3.10. Halaman Pengaturan

Halaman ini berfungsi untuk mengatur informasi toko, *update* data-data berbagai lokasi di Jawa Timur khususnya di daerah Sidoarjo Pasuruan dan Mojokerto.

4.3.10.1. Halaman Pengaturan Data Toko

Pada halaman ini admin dapat mengatur informasi toko seperti no.Tlpn, alamat, no.rekening toko dll. Dapat dilihat pada gambar 4.21.

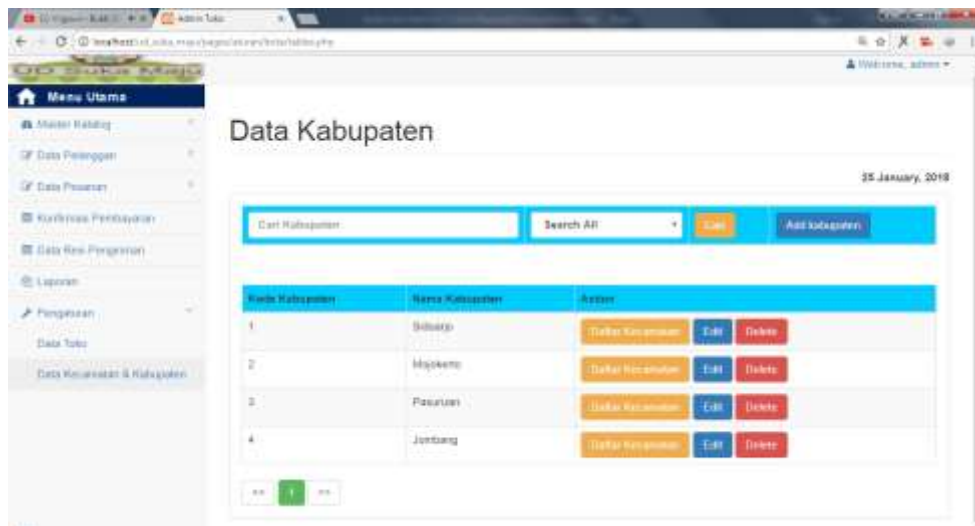


The screenshot shows a web application interface for managing a shop's information. The main heading is 'Informasi Toko UD SUKA MAJU'. Below this, there are several input fields for shop details: 'Nama Toko' (UD Suka Maju), 'No. Telp' (03770300095), 'E-mail' (sukamaju4@gmail.com), and 'Alamat Toko' (Pasar Baru Porong). A date stamp '22 January, 2018' is visible in the top right corner. On the left, a sidebar menu lists various administrative functions, with 'Pengaturan' (Settings) being the active section.

Gambar 4.21 Halaman Data Toko.

4.3.10.2. Halaman Pengaturan Kabupaten & Kecamatan

Di dalam halam ini berfungsi untuk mengisi, mengedit, menghapus daftar nama kabupaten dan kecamatan yang ada di Jawa Timur sesuai target pasar yang dituju oleh toko. Dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Halaman Pengaturan Kecamatan & Kabupaten.

4.4. Implementasi Modul

Untuk dapat membangun *system* Administrator berbasis web ini dibutuhkan beberapa modul yang akan dijelaskan sesuai tabel berikut :

4.4.1. Modul Untuk System Berbasis Web Admin

Modul *system* Administrator web ini menerangkan data-data program yang telah dibuat oleh peneliti agar kedepannya nanti bisa dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Lebih lanjut bisa dilihat di table 4.1.

Tabel 4.1 Modul System Informasi Web.

Nama Modul	Keterangan
Index.php	Modul yang digunakan untuk memeriksa semua <i>request</i> yang dilakukan oleh <i>client</i> .
Config.inc.php	Modul yang digunakan untuk mengatur koneksi antara web dan <i>database</i> .
Server.php	Modul yang digunakan untuk memanggil data dari server local ke apk android yang digunakan <i>user</i> .
Upload.php	Untuk memeriksa proses <i>upload</i> gambar.
/pages/aturan.php	Berisi modul-modul untuk mengendalikan pengatur informasi toko.
/pages/conn	Berisi modul yang digunakan untuk menyambungkan database ke aplikasi
/pages/konfirmasi	Berisi modul-modul yang digunakan untuk mengendalikan proses konfirmasi pembayaran pada aplikasi.
/pages/laporan	Berisi modul-modul yang digunakan oleh admin untuk mencetak laporan penjualan.
/pages/master	Berisi modul-modul untuk menampilkan, <i>edit</i> , menghapus data kategori dan barang.
/pages/pelanggan	Berisi modul-modul yang digunakan admin untuk mengendalikan dan melihat data-data pelanggan.

<i>/pages/pesanan</i>	Berisi modul-modul yang digunakan admin untuk melihat data-data pesanan dan mengkonfirmasi pesanan dari pelanggan.
<i>/pages/resi</i>	Berisi Modul untuk melihat status pengiriman barang ke pelanggan.
<i>/pages/index.php</i>	Modul yang digunakan untuk menampilkan halaman awal <i>Administrators</i> .
<i>/pages/Login.php</i>	<i>Form</i> yang digunakan admin untuk masuk ke halaman utama admin.
<i>/pages/cek_login.php</i>	Modul yang digunakan untuk menangani proses <i>login</i> .
<i>/pages/menu.php</i>	Modul yang digunakan untuk membuat menu di halaman utama admin.
<i>/pages/logout</i>	Modul yang digunakan untuk keluar dari halaman.

4.4.2. Modul Untuk System Aplikasi Pemesanan Barang

Modul aplikasi pemesanan barang berbasis Android ini menerangkan direktori program yang ada di eclipse yang telah dibuat oleh peneliti agar kedepannya nanti bisa dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Lebih lanjut bisa dilihat di tabel 4.2.

Tabel 4.2 Modul Aplikasi Pemesanan Barang.

Nama Modul	mKeterangan
Udsukamaju/Android 5.0.1, Android <i>Dependen</i> , <i>Referenced Library</i>	Folder Android 5.0.1 yang terletak di dalam <i>project</i> merupakan sebuah <i>library</i> yang dihasilkan saat melakukan konfigurasi <i>build target system</i> . Sedangkan folder Android <i>Dependencies</i> dan folder <i>Referenced Libraries</i> berisi <i>library</i> tambahan sebagai bagian dari <i>project</i> Android kita. <i>Library</i> tambahan ini dapat berisi <i>Phonegap Library</i> berbentuk .JAR..
Udsukamaju/src	Src atau <i>source</i> memiliki fungsi sebagai tempat utama yang di dalamnya terdapat file-file <i>Activity</i> bertipe Java. File <i>Activity</i> ini terdiri dari beberapa <i>Class</i> yang menjadi <i>logic</i> dasar pemrograman aplikasi Android.
Udsukamaju/gen	Gen (<i>Generated Java Files</i>) mempunyai fungsi sebagai tempat untuk menggenerate file Java. Di dalamnya berisi Java <i>Class</i> yang dipergunakan untuk membantu <i>Activity</i> di dalam folder src.
Udsukamaju/assets	Folder <i>assets</i> memiliki fungsi yang hampir sama seperti src/ yaitu sebagai wadah paket yang akan di <i>include</i> ke aplikasi. Perbedaan mendasar antara src/ dan <i>assets</i> / adalah kita tidak bisa otomatis meng-generate ID untuk konten-konten yang terletak di dalam <i>/assets</i> .

Udsukamaju/bin	Folder ini berisi file hasil dari pengkompilasian Android. Saat kita sukses mengkompilasi atau <i>build project</i> Android, di dalam folder ini terdapat file .APK yang dapat langsung kita <i>copy</i> ke tempat lain dan siap pakai. File .APK ini terbentuk otomatis saat proses kompilasi berjalan sukses.
Udsukamaju/libs	Folder ini berisi file berbentuk .JAR sebagai tempat <i>library</i> untuk fitur tambahan aplikasi. Folder ini biasanya dipakai saat aplikasi kita misalnya ingin diberi sebuah banner dari Admob. Maka sebelumnya <i>developer</i> harus memiliki file .JAR untuk Admob dan dimasukkan langsung ke folder atau melalui menu <i>Project Properties</i> -> <i>Java Build Path</i> -> <i>Libraries</i> tab -> Add JARs.
Udsukamaju/res	Berisi berbagai <i>resource</i> atau sumber-sumber untuk aplikasi seperti icon, <i>splash screen</i> , maupun string-string pendukung aplikasi. Di dalam folder ini terdiri dari beberapa sub direktori diantaranya
Udsukamaju/AndroidManifest.xml	file AndroidManifest.xml merupakan file yang berfungsi untuk menggambarkan karakteristik dari aplikasi dan mendefinisikan masing-masing komponen aplikasi. Di dalamnya terdapat <i>source code</i> elemen-elemen untuk mendeklarasikan fitur-fitur tertentu di dalam aplikasi.

4.5 Pengujian Aplikasi

Pengujian antar muka aplikasi dilakukan pada calon admin dan beberapa pelanggan di toko UD. Suka Maju dan hasil percobaan yang dilakukan didapatkan hasil yang memuaskan, karena tampilan *interface* yang simpel serta diminati oleh admin dan kebanyakan pelanggan toko. Sehingga memudahkan dalam membantu proses belanja. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan barang berbasis Android di toko UD. Suka Maju ini berjalan dengan baik.

Setelah aplikasi pemesanan barang berbasis Android di toko UD. Suka Maju selesai proses perancangan dan pembuatannya, penulis melakukan beberapa pengujian fitur yang terdapat pada aplikasi ini. Berikut tabel pengujian fitur aplikasi pemesanan barang berbasis Android di toko UD. Suka Maju.

4.5.1 Pengujian Aplikasi Android

4.5.1.1 Pengujian Halaman Login

Pengujian dilakukan dengan memasukkan *username* yang telah didaftarkan dan *username* yang belum terdaftar. Pada *username* yang terdaftar dapat teridentifikasi untuk masuk ke sistem. Namun untuk *username* yang belum memiliki akun/ belum *register* maka tidak akan dapat masuk ke sistem.

4.5.1.2 Pengujian Halaman Katalog Produk

Pengujian di halaman katalog produk ini dilakukan saat *user* sudah melakukan *login*. Didalam halaman ini *user* disajikan berbagai macam produk yang sudah di kategorikan menurut jenis barang. Untuk memilih barang yang di cari *User* hanya perlu menekan tombol sesuai nama barang yang di inginkan, dan dapat memasukkan ke dalam keranjang belanja.

4.5.1.3 Pengujian Halaman Keranjang Belanja

Pengujian dilakukan saat *user* sudah melamilih barang yang di inginkan. Ketika *user* sudah memasukkan barang kedalam keranjang, maka halaman ini akan menampilkan daftar barang-barang yang telah dipilih. Setelah barang yang di pilih sesuai yang di inginkan, maka *user* tinggal menekan tombol konfirmasi pembayaran agar barang pesanan segera di proses oleh admin.

4.5.1.4 Pengujian Halaman Data Pesanan

Pengujian dilakukan untuk memeriksa status dari pesanan yang terjadi apakah *user* sudah melakukan pelunasan atau belum juga dapat melihat data barang pesanan yang di *reject*.

4.5.1.5 Pengujian Halaman Pembayaran

Pengujian dilakukan dengan melakukan pengisian *form* data pembayaran agar pesanan segera di proses oleh admin. Jika *user* belum mengisi *form* pembayaran maka pesanan tidak akan di proses oleh admin.

Tabel 4.3 Tabel Pengujian Aplikasi Android

Fitur	Kondisi	
	Berjalan dengan baik	Tidak berjalan dengan baik
Halaman <i>Log In</i>	√	-
Halaman <i>Register</i>	√	-
Halaman Edit Profil	√	-
Halaman Katalog Produk	√	-
Halaman Keranjang Belanja	√	-
Halaman Data Pesanan	√	-
Halaman Pembayaran	√	-
<i>Logout</i>	√	-

4.5.2 Pengujian Web Administrator

4.5.2.1 Pengujian Halaman *Login*

Pengujian dilakukan dengan memasukkan *username* yang telah disediakan. Pada *username* yang terdaftar dapat teridentifikasi untuk masuk ke *system*. Namun untuk *username* yang tidak tersedia di database atau tidak teridentifikasi tidak akan bisa masuk ke dalam *system*.

4.5.2.2 Pengujian Halaman Master Katalog

Pengujian dilakukan dengan memeriksa daftar katalog dan produk. Memeriksa ketersediaan barang apakah stok sudah habis atau dihapus dari daftar barang. Untuk menambah barang dilakukan dengan mengeklik tombol tambah barang maka admin dapat menambah barang. Untuk menghapus dan *update* barang bisa dilakukan hanya dengan menekan tombol hapus atau edit di *table action*.

4.5.2.3 Pengujian Halaman Data Pelanggan

Pengujian dilakukan dengan melihat daftar pelanggan atau *user* yang sudah terdaftar atau yang sudah daftar tetapi belum di aktivasi. Aktivasi bisa dilakukan dengan mengubah status tidak aktif menjadi aktif atau yang aktif menjadi tidak aktif di *table action*. Bagi *user* yang statusnya sudah diubah menjadi aktif maka *user* dapat *login* ke aplikasi begitupun sebaliknya.

4.5.2.4 Pengujian Halaman Data Pesanan

Pengujian dilakukan dengan melihat daftar pesanan dari *user* yang sudah masuk ke *system* dan mengecek status pembayaran yang dilakukan *user*. Untuk mengubah status pembayaran dapat menekan tombol lihat di *table action* dan mengubah status di tombol ubah status di *table action*.

4.5.2.5 Pengujian Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pengujian dilakukan dengan melihat data pembayaran dari *user* yang sudah masuk ke *system* dan mengecek status pembayaran yang dilakukan *user*. Untuk mengubah status pembayaran dapat menekan tombol lihat di *table action* untuk melihat data lengkap pembayaran dari *user* dan mengubah status di tombol *approve* dan lunas untuk mengubah status jika memang sudah lunas.

4.5.2.6 Pengujian Halaman Resi Pengiriman

Pengujian di dalam halaman ini dilakukan untuk memeriksa status pengiriman apakah sudah terkirim atau belum. Untuk mengubah status dapat menekan tombol di *table* status pengiriman.

4.5.2.7 Pengujian Halaman Laporan

Pengujian dilakukan dengan cara melihat laporan-laporan penjualan yang telah dilakukan *system* dan mencetak laporan yang sudah dilengkapi dengan kop surat dan data keluar terverifikasi secara detail tersebut dicetak dalam bentuk file pdf.

4.5.2.8 Pengujian Halaman Pengaturan

Pengujian dilakukan dengan mengisi *form* informasi toko dan mengisi berbagai nama kecamatan dan kabupaten.

Tabel 4.4 Tabel Pengujian Web Administrator .

Fitur	Kondisi	
	Berjalan dengan baik	Tidak berjalan dengan baik
Halaman <i>Log In</i>	√	-
Halaman Master Katalog	√	-
Halaman Data Pelanggan	√	-
Halaman Data Pesanan	√	-
Halaman Konfirmasi Pembayaran	√	-
Halaman Resi Pengiriman	√	-
Halaman Laporan	√	-
Halaman Pengaturan	√	-
<i>Logout</i>	√	-

4.6 Evaluasi Program

Dalam proses evaluasi program ini penulis menyebar kuisioner kepada pengguna, agar aplikasi pemesanan barang berbasis Android di toko UD. Suka Maju yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Analisis dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada 10 pembeli di toko UD. Suka Maju. Berikut adalah hasil kuisioner yang telah penulis sebar.

Pada metode ini penulis memberikan daftar pertanyaan kepada *responden*. Daftar pertanyaan tersebut dapat dijawab oleh *responden* dengan memberikan tanda

pada salah satu jawaban yang telah disediakan. Berikut beberapa contoh dari pertanyaan-pertanyaan kuisioner:

1. Apakah aplikasi ini membantu dalam proses pemesanan?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
2. Apakah aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
3. Apakah aplikasi ini sangat dibutuhkan dan bermanfaat?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
4. Apakah aplikasi ini memiliki fitur yang mudah penggunaannya?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
5. Apakah aplikasi ini mempunyai kemampuan dan fungsi yang diharapkan?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju

Penyebaran kuisioner ini dimaksud untuk mengetahui apakah aplikasi ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Survei dilakukan di toko UD. Suka Maju. Berikut ialah hasil kuisioner evaluasi program.

4.7 Hasil Kuisioner

Pengujian dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian ini bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian aplikasi dengan menggunakan media kuisioner. Dari hasil kuisioner tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak.

Pengujian dilakukan terhadap beberapa pengguna aplikasi dengan menggunakan kuisioner. Untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari pengguna terhadap aplikasi ini, telah tersebar kuisioner kepada 10 responden. Kuisioner ini disebarkan menggunakan Teknik sampling yaitu Simple Random Sampling yang disebarkan kepada beberapa pengguna. Dari hasil kuisioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat ditarik kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Berikut adalah pertanyaan dan hasil kuisioner yang telah dibagikan dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{P}{Q} \times 100 \%$$

Keterangan:

Y = Nilai presentase

P = Banyaknya jawaban responden pada tiap pernyataan

Q = Jumlah responden

Berikut ini adalah hasil presentase masing-masing nilai jawaban kuisioner yang diujikan kepada 15 responden dan telah dihitung dengan rumus.

1. Apakah aplikasi ini membantu dalam proses pemesanan?

Tabel 4.5 Jawaban kuisioner untuk pernyataan nomor 1

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Setuju	8	80%
Sangat setuju	2	20%
Tidak Setuju		0%
Sangat tidak setuju		0%
Total Responden	10	100%

Dari sampel yang diambil sejumlah 10 responden berusia 20-45 tahun, menunjukkan bahwa secara proporsi 80% menyatakan setuju, dan 20% menyatakan sangat setuju.

2. Apakah aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik?.

Tabel 4.6 Jawaban kuisioner untuk pernyataan nomor 2

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Setuju	7	70%
Sangat setuju		0%
Tidak Setuju	3	30%
Sangat tidak setuju		0%
Total Responden	10	100%

Dari sampel yang diambil sejumlah 10 responden berusia 20-45 tahun, menunjukkan bahwa secara proporsi 70% menyatakan setuju, dan 30% menyatakan tidak setuju.

3. Apakah aplikasi ini sangat dibutuhkan dan bermanfaat?.

Tabel 4.7 Jawaban kuisioner untuk pernyataan nomor 3

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Setuju	9	90%
Sangat setuju	1	10%
Tidak Setuju		0%
Sangat tidak setuju		0%
Total Responden	10	100%

Dari sampel yang diambil sejumlah 10 responden berusia 20-45 tahun, menunjukkan bahwa secara proporsi 90% menyatakan setuju, dan 10% menyatakan sangat setuju.

4. Apakah aplikasi ini memiliki fitur yang mudah penggunaannya?

Tabel 4.8 Jawaban kuisioner untuk pernyataan nomor 4

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Setuju	9	90%
Sangat setuju		0%
Tidak Setuju	1	10%
Sangat tidak setuju		0%
Total Responden	10	100%

Dari sampel yang diambil sejumlah 10 responden berusia 20-45 tahun, menunjukkan bahwa secara proporsi 90% menyatakan setuju, dan 10% menyatakan tidak setuju.

5. Apakah aplikasi ini mempunyai kemampuan dan fungsi yang diharapkan?

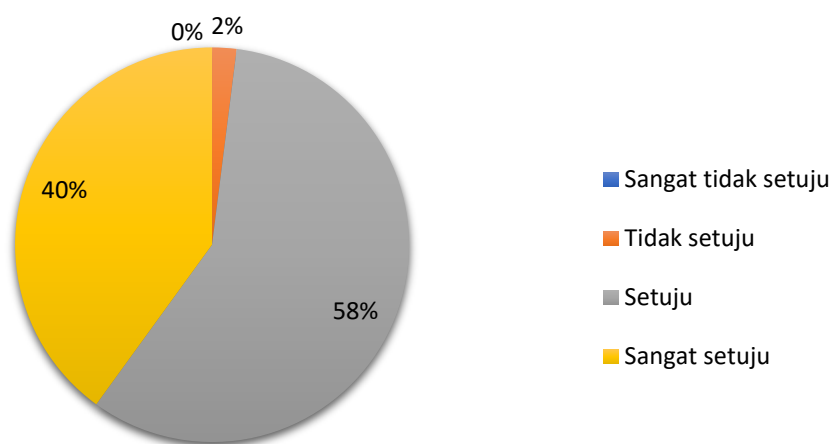
Tabel 4.9 Jawaban kuisioner untuk pernyataan nomor 5

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Setuju	8	80%
Sangat setuju	2	20%
Tidak Setuju		0%
Sangat tidak setuju		0%
Total Responden	10	100%

Dari sampel yang diambil sejumlah 10 responden berusia 20-45 tahun, menunjukkan bahwa secara proporsi 80% menyatakan setuju, dan 20% menyatakan sangat setuju.

Jadi kesimpulan dari keseluruhan jawaban dari 10 responden dengan 5 pernyataan diatas, bahwa aplikasi pemesanan barang online UD. Suka Maju berbasis android ini mempercepat dan mempermudah pelanggan/konsumen untuk melakukan proses pemesanan. Banyak responden yang merasa puas dengan aplikasi mulai dari segi tampilan, proses pemesanan, kemampuan dan fungsi serta fitur yang disajikan cukup dipahami sehingga aplikasi ini layak untuk disebarluaskan. Namun, beberapa responden tidak menyukai tampilan dari aplikasi. Diharapkan kedepannya aplikasi ini dapat bermanfaat untuk semua pelanggan UD.Suka Maju dalam menggunakan aplikasi tersebut secara lebih efisien dan praktis.

Hasil Kuisisioner



Gambar 4.23 Gambar Diagram Hasil Kuisisioner.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini mengenai Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android di Toko UD. Suka Maju dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Penulis berpendapat bahwa Aplikasi Pemesanan barang ini dapat membantu pengguna untuk melakukan pemesanan barang di toko UD. Suka Maju.
2. Menjadi media alternatif belanja yang efisien dan mudah digunakan .
3. Pihak admin dapat menerima dan mengontrol pesanan dari pelanggan dengan cepat yang masuk di halaman admin.
4. Aplikasi Pemesanan Barang ini dapat mengatasi masalah antrean pembeli yang menjadi masalah utama.
5. Aplikasi Pemesanan Barang ini sangat bermanfaat dan bisa berjalan sesuai kebutuhan toko, pelanggan, dan peneliti.

5.2. Saran

Skripsi yang penulis kerjakan tentu masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan, sistem dan teori yang digunakan. Oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan untuk lebih menyempurnakan penelitian ini penulis menyampaikan kepada pembaca agar dapat mengembangkan aplikasi pemesanan barang berbasis Android ini khususnya untuk admin toko agar dapat membantu proses pemesanan barang di toko UD. Suka Maju

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan S, Stephanus (2011), *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi offset.
- Puspitosari, Heni A. (2011). “*Pemrograman Web Database Dengan PHP Dan MySQL*”. Yogyakarta : Skripta Media Creative.
- Muhammad Iqbal Merdeka Eka Putra (2012), *Aplikasi Ponsel Berbasis Android untuk Penjualan pada Kios Eceran Q-MONO FLOWER* , Fakultas Ilmu Komputer, AMIKOM.
- Yunita and Atmajaya, Shella (2013) *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Ketty Berbasis Client Server dengan Platform Android*. STMIK MDP.
- Muhammad khuda, (2013), <<https://mkhuda.com/android/memahami-direktori-project-aplikasi-android-pada-eclipse/>>. Diakses pada tanggal 20 januari 2018.
- Android Developers, *what is Android*, <<http://developer.android.com/guid/basics/what-is-android.html>>, diakses pada tanggal 09 Desember 2017.
- Evan, (2014). *Perkembangan OS Android dalam Industri Smartphone*. Tersedia pada: <<http://holdagam.blogspot.co.id/2014/01/tugas-proposal-perkembangan-os-android.html>>. Diakses pada tanggal 13 April 2017.
- Ansori, Khaer (2015). *Pembuatan Pengembangan dan Implementasi Aplikasi Mobile Commerce Berbasis Android di Butik Goddies Fahion Semarang*, Skripsi S-1, Program Studi Sistem Komputer, Universitas Diponegoro.
- Enterprise, Jubilee (2015), *Pengenalan Visual Studio 2013, PT Elex Media Komputindo*.
- Safaat H, Nazaruddin (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika Bandung.

LAMPIRAN

LAMPIRAN SOURCE CODE WEB ADMINISTRATOR

Lampiran Source Code Halaman Login Web

```
<!DOCTYPE HTML>
<html lang="en-US">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>E-Store UD.Suka Maju</title>
    <link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Oleo+Script'
rel='stylesheet' type='text/css'>
    <script type="text/javascript" src="jquery-1.7.min.js"></script>
    <link rel="stylesheet" href="style.css" />
</head>
<body>
    <div id="header">
        <center></center>
    </div>

    <center><div class="lg-container" style="margin: 0">
        <h1>Sign In</h1>
        <form id="lg-form" name="lg-form" action="cek_login.php"
method="post">

            <div>
                <label for="username">Username:</label>
                <input type="text" name="username" autofocus
id="username" placeholder="username"/>
            </div>

            <div>
                <label for="password">Password:</label>
                <input type="password" name="password"
id="password"
placeholder="password" />
            </div>

            Lupa Password

            <div>
                <button type="submit" id="login">Sign
In</button>
            </div>

        </form>
    </div></center>
</body>
```



```
</html>
```

Lampiran Source Code Halaman Utama

```
<?php
session_start();
    if(!isset($_SESSION['namauser'])){
        die("Anda belum login");
    }
include('conn/conn.php');
?>

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
    <meta name="description" content="">
    <meta name="author" content="">

    <title>Toko Admin</title>

    <!-- Bootstrap Core CSS -->
    <link href="../../bower_components/bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css"
        rel="stylesheet">

    <!-- MetisMenu CSS -->
    <link href="../../bower_components/metisMenu/dist/metisMenu.min.css"
        rel="stylesheet">

    <!-- Timeline CSS -->
    <link href="../../dist/css/timeline.css" rel="stylesheet">

    <!-- Custom CSS -->
    <link href="../../dist/css/sb-admin-2.css" rel="stylesheet">

    <!-- Morris Charts CSS -->
    <link href="../../bower_components/morrisjs/morris.css" rel="stylesheet">

    <!-- Custom Fonts -->
    <link href="../../bower_components/font-awesome/css/font-awesome.min.css"
        rel="stylesheet" type="text/css">

    <!-- HTML5 Shim and Respond.js IE8 support of HTML5 elements and
media
    queries -->
    <!-- WARNING: Respond.js doesn't work if you view the page via file:// -->
    <!--[if lt IE 9]>
```



```

<script src="https://oss.maxcdn.com/libs/html5shiv/3.7.0/html5shiv.js">
</script>
<script src="https://oss.maxcdn.com/libs/respond.js/1.4.2/respond.min.js">
</script>
<![endif]-->

</head>
<body>
<div id="wrapper">
<!-- Navigation -->
<nav class="navbar navbar-default navbar-static-top" role="navigation"
style="margin-bottom: 0">
<div class="navbar-header">
<button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
data-target=".navbar-collapse">
<span class="sr-only">Toggle navigation</span>
<span class="icon-bar"></span>
<span class="icon-bar"></span>
<span class="icon-bar"></span>
</button>
<a href="index.php"> </a>
</div>
<!-- /.navbar-header -->

<ul class="nav navbar-top-links navbar-right">

<!-- /.dropdown -->

<!-- /.dropdown -->
<li class="dropdown">
<a class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" href="#">
<i class="fa fa-user fa-fw"></i>Welcome, <?php echo
$_SESSION['namauser']; ?> <i class="fa fa-caret-down"></i>
</a>
<ul class="dropdown-menu dropdown-user">

<li><a href="updateset.php"><i class="fa fa-gear fa-fw"></i>
Settings</a>
</li>
<li class="divider"></li>
<li><a href="logout.php"><i class="fa fa-sign-out fa-fw"></i>
Logout</a>
</li>
</ul>
<!-- /.dropdown-user -->
</li>
<!-- /.dropdown -->

```

```

        </ul>
        <!-- /.navbar-top-links -->
<?php
    include "menu.php";
?>
<!-- Page Content -->
<div id="page-wrapper">
    <div class="container-fluid">
        <div class="row">
            <div class="col-lg-12">
                <h1 class="page-header">Menu Utama</h1>
                <div align="right"><p><strong><?php
                    echo date("j F, Y");
                    ?></strong></p></div>
            </div>
        </div>
        <!-- /.col-lg-12 -->
    </div>
    <div class="panel panel-default">
        <div class="panel-body">
            <table border="0">
                <thead>
                    <tr>
                        <th width="466" rowspan="2">
                            <div align="center">
                                <h3>ADMIN UD SUKA MAJU</h3>
                            </div>
                        </th>
                        <th width="242">
                            Jumlah Produk : <?php include
                                "conn/conn.php";
                                $query= "select * from tb_produk";
                                $exe = mysql_query($query);
                                $num_rows = mysql_num_rows($exe);
                                echo $num_rows; ?>
                            </th>
                        <th width="214">
                            Jumlah Pesanan : <?php include
                                "conn/conn.php";
                                $queryp= "select * from tb_order";
                                $sexep = mysql_query($queryp);
                                $num_rowsp =
                                mysql_num_rows($sexep);
                                echo $num_rowsp; ?>
                            </th>
                    </tr>
                </thead>
            </table>
        </div>
    </div>

```

```

        </tr>
        <tr>
        <th width="242">
            Jumlah Pelanggan : <?php include
"conn/conn.php";
            $query1= "select * from tb_pelanggan";
            $sexel = mysql_query($query1);
            $num_rowsl =
mysql_num_rows($sexel);
            echo $num_rows; ?>
        </th>
        <th width="214">
            Jumlah Konfirmasi : <?php include
"conn/conn.php";
            $query= "select * from tb_pembayaran
where
            status='Pending' or status='Approve' or status='';
            $sexe = mysql_query($query);
            $num_rows = mysql_num_rows($sexe);
            echo $num_rows; ?>
        </th>
        </tr>
    </thead>
</table>

<!-- /.table-responsive -->
</div>
</div>
<!-- /.row -->
<br /> <br />
<div class="row">

<div class="col-lg-3 col-md-6">
    <div class="panel panel-yellow">
        <div class="panel-heading">
            <div class="row">
                <div class="col-xs-3">
                    <i class="fa fa-user fa-5x"></i>
                </div>
                <div class="col-xs-9 text-right">
                    <div class="huge"></div>
                    <div>Pelanggan</div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
    <a href="pelanggan/tables.php">
        <div class="panel-footer">
            <span class="pull-left">View Details</span>

```

```

        <span class="pull-right"><i class="fa fa-arrow-circle-
        right"></i></span>
        <div class="clearfix"></div>
    </div>
</a>
</div>
</div>
<div class="col-lg-3 col-md-6">
<div class="panel panel-red">
    <div class="panel-heading">
        <div class="row">
            <div class="col-xs-3">
                <i class="fa fa-shopping-cart fa-5x"></i>
            </div>
            <div class="col-xs-9 text-right">
                <div class="huge">

                    </div>
                    <div>Pesanan</div>
                </div>
            </div>
            <div>
                <a href="pesan/tables.php">
                    <div class="panel-footer">
                        <span class="pull-left">View Details</span>
                        <span class="pull-right"><i class="fa fa-arrow-circle-
                        right"></i></span>
                    <div class="clearfix"></div>
                </div>
            </a>
        </div>
    </div>
<div class="col-lg-3 col-md-6">
    <div class="panel panel-primary">
        <div class="panel-heading">
            <div class="row">
                <div class="col-xs-3">
                    <i class="fa fa-usd fa-5x"></i>
                </div>
                <div class="col-xs-9 text-right">
                    <div class="huge"> </div>
                    <div>Pembayaran</div>
                </div>
            </div>
            <div>
                <a href="konfirmasi/tables.php">
                    <div class="panel-footer">
                        <span class="pull-left">View Details</span>

```



```

        <span class="pull-right"><i class="fa fa-arrow-circle-
        right"></i></span>
        <div class="clearfix"></div>
    </div>
</a>
</div>
</div>
<div class="col-lg-3 col-md-6">
<div class="panel panel-green">
    <div class="panel-heading">
        <div class="row">
            <div class="col-xs-3">
                <i class="fa fa-tasks fa-5x"></i>
            </div>
            <div class="col-xs-9 text-right">
                <div class="huge"></div>
                <div>Resi Pengiriman</div>
            </div>
        </div>
        </div>
        <div>
            <a href="resi/tables.php">
                <div class="panel-footer">
                    <span class="pull-left">View Details</span>
                    <span class="pull-right"><i class="fa fa-arrow-circle
                    right"></i></span>
                    <div class="clearfix"></div>
                </div>
            </a>
        </div>
    </div>
</div>
<!-- /.row -->
</div>
<!-- /.container-fluid -->
</div>
<!-- /#page-wrapper -->

</div>
<!-- /#wrapper -->

<!-- jQuery -->
<script src="../../bower_components/jquery/dist/jquery.min.js"></script>

<!-- Bootstrap Core JavaScript -->
<script
src="../../bower_components/bootstrap/dist/js/bootstrap.min.js"></script>

<!-- Metis Menu Plugin JavaScript -->

```



```
<script  
  src="../../bower_components/metisMenu/dist/metisMenu.min.js"></script>  
  
<!-- Custom Theme JavaScript -->  
<script src="../../dist/js/sb-admin-2.js"></script>  
  
</body>  
</html>
```



Lampiran Source Code *Connect Database*

```
<?php
    error_reporting(E_ALL ^ E_DEPRECATED);
    $host = "localhost";
    $user = "root";
    $pass = "";
    $dbname = "suka_maju";
    mysql_connect($host, $user, $pass);
    mysql_select_db ($dbname)
    or die ("Koneksi gagal : ".mysql_error());
    error_reporting(E_ALL ^ E_DEPRECATED);
?>
```

LAMPIRAN SOURCE CODE APLIKASI ANDROID

Lampiran Source Code Halaman Login

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    tools:context="com.ex.udsukamaju.Login"
    android:orientation="vertical"
    android:background="@drawable/full_line">

    <LinearLayout android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="0dp"
        android:layout_weight="0.25"
        android:orientation="vertical"
        android:gravity="center"
        android:layout_marginBottom="5dp">

        <LinearLayout android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:orientation="horizontal"
            android:gravity="center"
            android:background="#2bd181">
            <LinearLayout android:layout_width="0dp"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_weight="0.15"
                android:orientation="vertical">
            </LinearLayout>
            <ImageView android:layout_width="0dp"
                android:layout_height="match_parent"
                android:layout_weight="0.70"
                android:src="@drawable/logo"
                android:scaleType="fitCenter"/>
            <LinearLayout android:layout_width="0dp"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_weight="0.15"
                android:orientation="vertical">
            </LinearLayout>
        </LinearLayout>
    </LinearLayout>

    <LinearLayout android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical">
```

```

<LinearLayout android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Silakan Login"
    android:textColor="#fff"
    android:textSize="18dp"
    android:textStyle="bold"
    android:gravity="center"
    android:layout_marginBottom="5dp"/>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal">

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.125"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.750"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="5dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Username"
    android:textColor="#fff"
    android:textSize="16dp"
    android:textStyle="bold"
    android:paddingBottom="5dp"/>

<EditText android:id="@+id/txUser"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:hint="username"
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"
    android:background="@drawable/inp_white"
    android:maxLength="16"
    android:maxLines="1"
    android:inputType="text"/>
</LinearLayout>

```



```

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.125"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal"
    android:layout_marginBottom="5dp">

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.125"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.750"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="15dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Password"
    android:textColor="#fff"
    android:textSize="16dp"
    android:textStyle="bold"
    android:paddingBottom="5dp"/>

<EditText
    android:id="@+id/txPass"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@drawable/inp_white"
    android:ems="10"
    android:inputType="textPassword"
    android:maxLength="16"
    android:maxLines="1"
    android:padding="5dp"
    android:hint="password"
    android:textSize="16dp">

<requestFocus />
</EditText>

```



```

</LinearLayout>
<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.125"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>
</LinearLayout>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.175"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.75"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

    <Button
        android:id="@+id/bLogin"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="35dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@drawable/btn_login"
        android:text="Login"
        android:textColor="#f4f4f4"
        android:textSize="14dp"
        android:textStyle="bold"
        android:layout_marginBottom="10dp"/>

    <Button
        android:id="@+id/bRegister"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="35dp"
        android:layout_gravity="center"
        android:background="@drawable/btn_register"
        android:text="Register"
        android:textColor="#f4f4f4"
        android:textSize="14dp"
        android:textStyle="bold" />

```

```

</LinearLayout>
<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.175"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>
</LinearLayout>

</LinearLayout>
</LinearLayout>

```

Lampiran Source Code Halaman Register

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="55dp"
        android:orientation="horizontal"
        android:padding="5dp"
        android:background="@drawable/bg_acbar">

        <LinearLayout
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_weight="0.4"
            android:layout_height="match_parent"
            android:orientation="vertical">
        </LinearLayout>

        <LinearLayout
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_weight="0.2"
            android:layout_height="match_parent"
            android:orientation="vertical">

            <ImageView android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="0dp"
                android:layout_weight="0.60"
                android:src="@drawable/idcard"
                android:scaleType="fitCenter"/>

            <TextView android:layout_width="match_parent"

```

```

        android:layout_height="0dp"
        android:layout_weight="0.4"
        android:text="Register"
        android:textColor="#333"
        android:textStyle="bold"
        android:gravity="center"/>
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="0dp"
    android:layout_weight="0.4"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>
</LinearLayout>

<ScrollView
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="0dp"
    android:layout_weight="0.9" android:background="#fff"
    android:scrollbars="none">

<LinearLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:orientation="vertical" android:background="#fff">

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Username"
    android:textColor="#333"
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"/>

<EditText android:id="@+id/txUser"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text=""
    android:textSize="16dp"

```

```

        android:padding="5dp"
        android:background="@drawable/inp_white"
        android:maxLength="16"
        android:inputType="text"/>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

    <TextView android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Password"
        android:textColor="#333"
        android:textSize="16dp"
        android:padding="5dp"/>

    <EditText android:id="@+id/txPass"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text=""
        android:textSize="16dp"
        android:padding="5dp"
        android:background="@drawable/inp_white"
        android:maxLength="16"
        android:inputType="text"/>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

    <TextView android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Nama"
        android:textColor="#333"
        android:textSize="16dp"
        android:padding="5dp"/>

    <EditText android:id="@+id/txNama"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text=""
        android:textSize="16dp"
        android:padding="5dp"
        android:background="@drawable/inp_white"

```



```

        android:maxLength="16"
        android:inputType="text"/>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Alamat"
    android:textColor="#333"
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"/>

<EditText android:id="@+id/txAlamat"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text=""
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"
    android:background="@drawable/inp_white"
    android:inputType="textMultiLine" android:gravity="top/left"/>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Kabupaten"
    android:textColor="#333"
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"/>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal">

    <EditText android:id="@+id/txProvinsi"
        android:layout_width="0dp"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_weight="1"
        android:text="Pilih Kabupaten"
        android:textSize="16dp"

```



```

        android:padding="5dp"
        android:background="@drawable/inp_white"
        android:inputType="text"
        android:focusable="false"/>

        <ImageButton android:id="@+id/bDialogProvinsi"
        android:layout_width="30dp"
        android:layout_height="31dp"
        android:src="@drawable/ic_action_expand"
        android:background="@drawable/btn_dialog"
        android:layout_marginLeft="1dp"/>
    </LinearLayout>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

    <TextView android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Kecamatan"
        android:textColor="#333"
        android:textSize="15dp"
        android:padding="5dp"/>

    <LinearLayout android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="horizontal">

        <EditText android:id="@+id/txKota"
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:text="Pilih Kecamatan"
            android:textSize="16dp"
            android:padding="5dp"
            android:background="@drawable/inp_white"
            android:inputType="text"
            android:focusable="false"/>

        <ImageButton android:id="@+id/bDialogKota"
            android:layout_width="30dp"
            android:layout_height="31dp"
            android:src="@drawable/ic_action_expand"
            android:background="@drawable/btn_dialog"
            android:layout_marginLeft="1dp"/>
    </LinearLayout>
</LinearLayout>

```

```

</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Kodepos"
    android:textColor="#333"
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"/>

<EditText android:id="@+id/txKdpos"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text=""
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"
    android:background="@drawable/inp_white"
    android:maxLength="16"
    android:inputType="phone"/>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="HP/WA"
    android:textColor="#333"
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"/>

<EditText android:id="@+id/txHp"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text=""
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"
    android:background="@drawable/inp_white"
    android:maxLength="16"
    android:inputType="phone"/>
</LinearLayout>

```

```

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="20dp">

<TextView android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Email"
    android:textColor="#333"
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"/>

<EditText android:id="@+id/txEmail"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text=""
    android:textSize="16dp"
    android:padding="5dp"
    android:background="@drawable/inp_white"
    android:inputType="textEmailAddress"/>
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.25"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.5"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_marginBottom="10dp">

<Button
    android:id="@+id/bRegister"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:background="@drawable/btn_register"
    android:text="Register"
    android:textColor="#f4f4f4"
    android:textSize="16dp"

```

```

        android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>

<LinearLayout android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="0.25"
    android:orientation="vertical">
</LinearLayout>
</LinearLayout>
</LinearLayout>
</ScrollView>

</LinearLayout>

```

Lampiran Source Code Halaman Utama

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#fff"
    android:orientation="vertical"

    tools:ignore="ObsoleteLayoutParam,HardcodedText,RtlHardcoded,SpUsage,
    NestedWeights,DisableBaselineAlignment,InefficientWeight,
    ContentDescription" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/bg_acbar"
        android:gravity="center_vertical"
        android:orientation="horizontal"
        android:padding="1dp" >

        <LinearLayout
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_weight="1"
            android:gravity="center_vertical"
            android:orientation="vertical"
            android:paddingLeft="5dp"
            android:paddingRight="0dp" >

```



```

<TextView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/app_name"
    android:textColor="#1c1c1c"
    android:textSize="20dp"
    tools:ignore="SpUsage" />

</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="45dp"
    android:layout_height="45dp"
    android:background="@drawable/bg_triangle"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical" >

    <ImageView
        android:layout_width="30dp"
        android:layout_height="30dp"
        android:scaleType="fitCenter"
        android:src="@drawable/house_32x32" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="0dp"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginBottom="2dp"
        android:layout_marginTop="2dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="right"
        android:orientation="vertical" >

        <LinearLayout
            android:id="@+id/user_set"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="match_parent"
            android:background="@drawable/bg_ac_user"
            android:clickable="true"
            android:gravity="center_vertical"
            android:orientation="horizontal"
            android:paddingBottom="3dp"
            android:paddingLeft="8dp"
            android:paddingRight="5dp"
            android:paddingTop="3dp" >

```



```

<TextView
    android:id="@+id/tvUser"
    android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:gravity="center_vertical|right"
    android:paddingLeft="0dp"
    android:paddingRight="5dp"
    android:text="Username\n646dgfdh"
    android:textColor="#222"
    android:textSize="14dp"
    tools:ignore="SpUsage" />

    <ImageView
        android:layout_width="25dp"
        android:layout_height="25dp"
        android:layout_gravity="center_vertical"
        android:layout_margin="5dp"
        android:layout_marginLeft="5dp"
        android:scaleType="fitCenter"
        android:src="@drawable/user_32x32" />
    </LinearLayout>
</LinearLayout>
</LinearLayout>

<RelativeLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="115dp"
    android:layout_marginBottom="3dp"
    android:background="#fff"
    android:orientation="vertical"
    android:padding="3dp" >

    <LinearLayout
        android:id="@+id/l1"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="100dp"
        android:layout_marginBottom="10dp"
        android:gravity="center_vertical"
        android:orientation="horizontal" >

        <ImageView
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_weight="0.4"
            android:scaleType="fitCenter"
            android:src="@drawable/logo" />

```

```
</LinearLayout>
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:id="@+id/l2"  
    android:layout_width="175dp"  
    android:layout_height="110dp"  
    android:layout_alignParentRight="true"  
    android:layout_alignParentTop="true"  
    android:layout_marginLeft="0dp"  
    android:layout_marginRight="12dp"  
    android:background="#00000000"  
    android:orientation="vertical"  
    android:visibility="gone" >
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="175dp"  
    android:layout_height="20dp"  
    android:layout_alignParentRight="true"  
    android:layout_alignParentTop="true"  
    android:background="#00000000"  
    android:gravity="right"  
    android:orientation="horizontal" >
```

```
<ImageView
```

```
    android:layout_width="30dp"  
    android:layout_height="30dp"  
    android:layout_marginLeft="0dp"  
    android:layout_marginRight="25dp"  
    android:background="@drawable/bg_nav_list" />
```

```
</LinearLayout>
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="170dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentRight="true"  
    android:layout_alignParentTop="true"  
    android:background="@drawable/bg_nav_item"  
    android:orientation="vertical"  
    android:paddingBottom="5dp"  
    android:paddingTop="5dp" >
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:id="@+id/l_edit"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="40dp"  
    android:clickable="true"  
    android:gravity="center_vertical"  
    android:orientation="horizontal" >
```

```

<ImageView
    android:layout_width="35dp"
    android:layout_height="35dp"
    android:padding="7dp"
    android:scaleType="fitXY"
    android:src="@drawable/user_32x32" />

<TextView
    android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="35dp"
    android:layout_weight="1"
    android:gravity="center_vertical"
    android:padding="5dp"
    android:text="Edit Profile"
    android:textColor="#222"
    android:textSize="16dp" />
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:id="@+id/l_out"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="40dp"
    android:clickable="true"
    android:gravity="center_vertical"
    android:orientation="horizontal" >

    <ImageView
        android:layout_width="35dp"
        android:layout_height="35dp"
        android:padding="10dp"
        android:scaleType="fitXY"
        android:src="@drawable/power_button" />

    <TextView
        android:layout_width="0dp"
        android:layout_height="35dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="center_vertical"
        android:padding="5dp"
        android:text="Log Out"
        android:textColor="#222"
        android:textSize="16dp" />
</LinearLayout>
</LinearLayout>
</LinearLayout>
</RelativeLayout>

```

```

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="0dp"
    android:layout_weight="1"
    android:orientation="vertical"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="0dp"
        android:layout_weight="0.70"
        android:orientation="vertical"
        tools:ignore="UselessParent" >

        <ListView
            android:id="@+id/listMenu"
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:descendantFocusability="beforeDescendants"
            android:divider="#00000000"
            android:dividerHeight="5dp" />
        </LinearLayout>
    </LinearLayout>
</LinearLayout>

```